L. 3.500

Tutto sull'ATARI 800XL

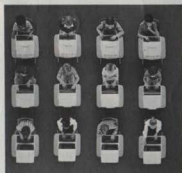
Scuola e computer

Intervista a Massimo Boldi

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

CCP MILANO
SONY
Dynamicron
L-750
VIDEO CASSETTE
I favolosi nastri Sony
anche nei f

SONY
SONY
Dynamicron
E-180
VHS
VIDEO CASSETTE
SONY
Dynamicron
VCC360
VIDEO COMPACT CASSETTE
rmati VHS e VIDEO 2000.

24
**MASSIMO BOLDI
CASPITA, CHE PEPERINO**

34
MAESTRO COMPUTER

Editor
Arnie Katz

Executive Editor
Bill Kunkel

Editorial Director
Bruce Apar

Senior Editor
Joyce Worley

Publisher
Jay Rosenfield

Co-Publisher
Arnie Katz

Illustrators
David Prestone
Brez
Mark Gerber
Curtis King Jr.
Joe Dyas

ELECTRONIC GAMES is published bimonthly by Reese Publishing Company, Inc., 235 Park Avenue South, New York, N.Y. 10003.

Single copy price $ 2,95. Subscription rate 6 issues for $ 15. and 12 issues for $ 28. Printed in the U.S.A.

Direttore responsabile
SALVATORE LIONETTI

Direttore
CESARE ROTONDO

Comitato di redazione
MARCO FREGONARA
GIANCARLO BUTTI
ENZA GRILLO

Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO

Corrispondente U.S.A.
DANIELA GRANCINI

Collaboratori
LORENZO BARESI
ERMINIO BERETTA
FABIO BOSSI
LUCA FERRIERI
CRISTINA FREGONARA
PATRIZIA JEGHER
ALESSANDRA MARINI
MASSIMO MESSAGGI
OSCAR PRELZ
TOMMASO RAZZANO
ENRICO SALVI

Illustratori
LUIGI DE NOBILI
MASSIMILIANO MANCUSO

52
IN CONTROL

56
IL GIOCO DEL MESE
TRUCKIN'

Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTÙ

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
ORIETTA DURONI

Spedizioni
GIOVANNA QUARTI
PINUCCIA BONINI
LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione,
Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 458 del 24/12/83
Elenco Registro dei Periodici

Pubblicità
Concessionario in esclusiva
per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
F.G.M.
Via Rancati, 22 - 20122 Milano

Stampa
GEMM GRAFICA S.r.l.
Paderno Dugnano (MI)

Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 5.500

Abbonamento annuo L. 28.000
Per l'estero L. 42.000

I versamenti vanno indirizzati a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno
circolare, cartolina vaglia o utilizzando
il c/c postale numero 315275.

Per i cambi d'indirizzo allegare alla
comunicazione l'importo di L. 1.000
anche in francobolli, e indicare
insieme al nuovo anche
il vecchio indirizzo.

USPI

Mensile associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

EG-SUPERBASIC E VIDEO GAMES

Di solito si dice anno nuovo vita nuova: noi per cambiare vita non abbiamo aspettato che scoccasse l'ultimo mese di questo fantastico anno che ci ha visto nascere e affermarci. La testata non è più quella dell'edizione americana; a qualcuno piacerà ad altri no, l'importante è che sia accettata da voi che ci avete seguito con entusiasmo. Perché una tale rivoluzione? Come avete notato la parte americana rispetto ai primi numeri è diminuita gradualmente per lasciare sempre più spazio alle iniziative ideate e sviluppate dalla nostra redazione. Questa metamorfosi è avvenuta naturalmente senza forzature. Non è ovviamente nostra intenzione privarci completamente del contributo degli USA! Nelle nostre pagine continuerete a leggere le ultimissime d'oltreoceano anche se presenti in minore volume. Come dicevamo è stata una mutazione spontanea: le informazioni sui prodotti italiani sono diventate così tante e di così grande interesse, da sottrarre spazio ai servizi americani non sempre attuali.
Sì, EG è cambiata, lentamente, mese dopo mese, e secondo quanto dite nelle vostre lettere è anche migliorata originando oltre alla nostra soddisfazione, anche quella vostra. EG Superbasic e Video games: scatta il numero 9... seguiteci.

UE, UE

Cara Redazione di EG, non ho resistito alla tentazione di farti alcune domande oltre a spedire un annuncio per "Affarefatto". Chi ti scrive è un 17enne che ha trovato simpatica la rivista. Per essere dei "bebè" di pochi mesi avete già trovato il binario giusto per piacere al pubblico dei videomaniaci, che, come sapete è assetato di novità. Voi mi direte: "veniamo al sodo". Ed ecco qua: mi chiedo perché la Mattel, la Coleco, la Atari, non trovino un modo di adattare le proprie consolle in modo da far si che possano essere collegate ad audio-registratori (come gli home & personal computers) e funzionare quindi con normali cassette, meno costose, che consentirebbero senz'altro uno smercio più ampio! Un buon cartridge costa 70-80 mila lire, un

prezzo un po' esoso, non trovate?
Grazie e W EG

È vero, siamo dei bambini prodigio. In pochi mesi abbiamo fatto delle belle cose: ce ne dai atto tu così come tanti che ci scrivono quotidianamente. Ma veniamo alla domanda a cui proprio con la tua considerazione hai già in parte risposto. Perché, se vendendo cartridge si guadagna di più i produttori dovrebbero pensare un sistema più economico ma anche di minor profitto? La tua proposta quindi non sarebbe accettata anche se noi sicuramente ti appoggeremmo. Ciao e scrivi ancora.

POSTER

Spett. Redazione di EG, sono un ragazzo di 16 anni appassionato tanto di video giochi, quanto di computers. Mi complimento con voi per la buona riuscita di questa rivista specialmente per il servizio sul software per i computer (io posseggo uno ZX Spectrum 48K). Ho conosciuto la vostra rivista per poterla confrontare con quella (V.G.) a cui sono abbonato e sinceramente vi dico che non avete nulla da invidiare. Alcuni mesi fa ho spedito una proposta alla vostra concorrenza (V.G.) che per misteriosi motivi non è stata pubblicata o almeno fino ad oggi io non ho ancora ricevuto alcuna risposta. Ma poiché l'idea mi sembra buona (almeno spero), approfittando di questa nuova rivista, mi rivolgo a voi. La proposta consta: introdurre nella rivista dei poster staccabili raffiguranti i beniamini dei video (come Pac-Man, King-Kong). In questa maniera la rivista avrebbe un motivo in più per essere acquistata. In più vorrei sapere se esistono programmi di altre case costruttrici come l'Atari, il Coleco, la Mattel, compatibili con il mio Spectrum e quali se mai esistessero.
Pacmanosi saluti
Vittorio (Biella)

*L'idea del poster non è male e forse la seguiremo. Come vedi la tua lettera è stata pubblicata. Con questo però non vogliamo tentare di giustificare i colleghi nonché concorrenti di V.G.: ogni mese le lettere pubblicate sono una minima parte di quelle che ci giungono. Qualcuno rimane fuori anche se magari meriterebbe massima considerazione. Purtroppo non ci si può fare nulla: le pagine a disposizione sono quelle che sono. Comunque, in questo caso, l'importante è che la tua lettera sia stata stampata e che il tuo consiglio possa essere considerato. Infine nessun programma Atari, Coleco e Mattel per Spectrum.
Ciao e scrivi ancora.*

READING ENGLISH

Spett. Redazione, vorrei sapere se esistono delle nuove riviste americane o inglesi di Videogiochi e Computer in quanto dal prossimo anno non avendo più inglese a scuola, vorrei rimanere un po' in allenamento. Desidererei però iniziare dal primo numero in modo da avere tutta la collezione di una rivista, come sto facendo con la vostra che, spero, aumenti ancora di pagine almeno fino a 100.
Distinti saluti e grazie
Alberto

*Se dovessimo fare un elenco di tutte le valide riviste inglesi o americane non basterebbe tutto lo spazio dedicato alla posta. Sono infatti tantissime: noi siamo abbonati a molte di queste da cui c'è sempre qualcosa da imparare. Tra le più interessanti ti indichiamo Computer Fun, Electronic Fun, Games Computing, Computer e Video Games, Cragh, Pratical Computing, Your Computer e Personal Computer Weekly, tutte disponibili anche in Italia nelle edicole specializzate.
Per le 100 pagine invece, per il momento niente da fare, forse più avanti. Ciao.*

SOLO UN COMPLIMENTO

Spett. Redazione EG, volevo dirvi solo che la vostra rivista è fantastica e spero che continuerete sempre a migliorarla.
Salutoni.

Marco Scagliola

COMPUTER GRAPHICS

Superissima EG; sono una ragazza che va pazza per i computer. Vi ho scoperto dal vostro numero 5 e devo dire che mi avete entusiasmata. Vi scrivo perché voglio sapere quali sono le scuole di computer-graphic di Milano perché questo aspetto dell'informatica mi interessa molto e vorrei studiarla. Vi saluto e tanti auguri e tanti complimenti.

Paola Darra (Milano)

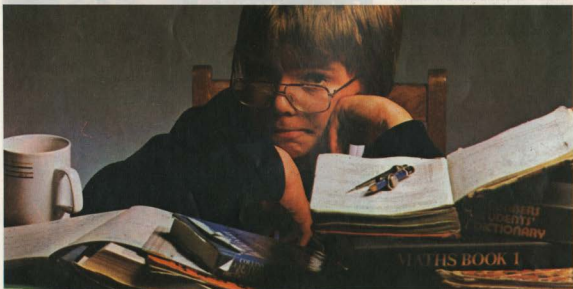
Cara Paola, grazie per i complimenti. Per soddisfare la tua richiesta ecco tre indirizzi utili:
EIDOS in Via Fontane 16
ISTITUTO EUROPEO DEL DESIGN in P.zza Diaz 6
ELABORAZIONE GRAFICA della Facoltà di Scienze dell'Informazione in Via Moretto da Brescia 9.

SIGNOR X

Caro sig. X. Sono un ragazzo di vent'anni, appassionato di computer e di musica elettronica, appena ho visto il primo numero di "Electronic Games" ho deciso di abbonarmi. Sono abbonato anche a "Sperimentare Computer", perciò in questa lettera ci possono essere delle domande più adatte per "Sperimentare" che per "EG", però confido nella vostra magnanimità. Ecco le domande:
I videogiochi per bar, per avere una grafica così particolareggiata quanti K bites devono avere? (sembra che ciò influisca sulla grafica).
I computer HIT BIT 55P e il 75P della Sony, quando arriveranno in Italia? Li potrò trovare alla GBC? Ed infine, chi risponde alle nostre lettere? Scopriti sig. X.
Ciao

Stefano Meneghetti

Caro et fedelissimo amico di EG, chi ti scrive è il signor X, colui il quale manda avanti la baracca: sono il direttore, piacere. La rubrica della posta da la possibilità alla redazione di comunicare con i lettori dai quali si ottengono spesso ottimi consigli ma che altrettanto frequentemente hanno bisogno di risposte chiare sull'orientamento e sulle scelte del giornale. A volte chi risponde è spinto a fare anche qualche promessa; per evitare iniziative incontrollabili e quindi rischiose, le risposte alle vostre lettere le scrivo io che ho la funzione di filtrare ogni iniziativa. Detto questo pensiamo al resto. Ci chiedi dei giochi da bar. I primi

usciti avevano dai 4 ai 6 K ed erano in bianco e nero. Oggi gli ultimi usciti hanno più o meno 120K: tra questi c'è Pole-Position per esempio. Circa i computer Sony prossimamente saranno distribuiti a partire da questo mese e sicuramente si potranno acquistare anche presso i negozi della catena GBC.

10 PRINT"

10 Print" Stupenda Maxi Estraordinaria rivista, sono un vostro affezionatissimo ed assiduo lettore, e debbo dire che state andando veramente forte. Infatti prima di conoscere la votra videostupenda rivista, girovagavo di edicola in edicola cercando una pubblicazione seria che soddisfasse le mie necessità. Sono infatti un videomaniaco (non spaventatevi) che un giorno o l'altro riuscirà (questo almeno si spera) a battere gli Yenky cioè i videoimpallinati Americani che sono dei veri e propri mostri in fatto di records. Ho appena lasciato una consolle Atari per comprare uno ZX Spectrum a 48K. La stessa scelta l'hanno fatta molti altri miei conoscenti e, leggendo la vostra rivista molti altri ragazzi che come me hanno scelto una via che permetta anche di capirci qualche cosa del complesso mondo dei personal e delle consolle.

Penso di avere alcune domande da porvi, le quali, spero che soddisfino anche altri sinclairisti "videoinesperti" (cioè alle prime armi).

Per iniziare una buona raccolta di software, quali cassette gioco mi consigliate? Lo Spectrum potrebbe, o potrà essere espanso a più di 48K? Le famose case come Atari, Coleco ecc. faranno soft anche per il mio ZX baby? Penso di aver esaurito il mio sincrepertorio di domande. Allora OK e continuate così con questa rivista da videosballo. Elettronicamente ciao. End.

Marco Gorin (Vercelli)

10 Print" La tua lettera è molto appagante. Siamo orgogliosi di essere riusciti a colmare una tua così importante esigenza... trovare una rivista che vada a pennello rispetto a ciò che ci si attende è veramente importante. Siamo contenti. Parliamo di Spectrum. Non è espandibile oltre i 48K già interessanti; la maggior parte delle grosse case non hanno software per il tuo baby, solo Activision sta producendo per Sinclair i propri best sellers e a questo proposito ti consigliamo di leggerti la lettera intitolata Miwa Miwa che parla di software per Commodore ma gli stessi titoli sono disponibili anche per Sinclair. Elettronicamente ciao" End.

VIDEO-GAMES-COMICS

1) Si chiama Romano Andrea, come tanti altri ragazzi, si avvia verso una sala giochi.
2) Come tanti altri vi entra
Come tanti introduce un gettone
3) Come molti impugna una leva direzionale
4) e come tanti altri comincia a giocare

5) e tutto procederebbe nel migliore dei modi ma ad un certo punto...
6) dal vicino dribbling parte un tiraccio fortissimo
7) che va a finire (guarda-caso) proprio nel labirinto di Pac
8) e il nostro amico (che aveva manciato molta frutta) fa un sol boccone del pallone
9) I giocatori decidono così di andare nel labirinto blu
10) Intanto i fantasmi si sono accordi che Pac-Man non ha mangiato la vera vitamina e ricominciano l'inseguimento
11) A Pac-Man non rimane che tentare una grande fuga.

Vi mando questi disegni sperando che siano pubblicati. Tenete conto di questo: mentre i personaggi di Pac-Man parlano normalmente (in quanto sono giochi con una buona grafica) i personaggi di dribbling e tutti quelli che come loro sono raffigurati piuttosto rozzamente (senza offesa) parlano in linguaggio basic.

Enzo Lamantia

AH, AH, AH, CHE RIDERE

Simpaticissima Redazione di EG, chi vi scrive è un assiduo videomaniaco (sennò chi poteva essere?) ed ho detto simpaticissima per non dire fantastica, superba, colorata, galvanizzante, ecc... Ma passiamo al sodo. Mamma mia?! È proprio vero!!! Siete cambiati moltissimo, più pagine, più notizie, interessanti classifiche e simpaticissime rubriche (mi riferisco a Pac-Man contro tutti).
Ah, Ah, Ah, che risate!!!
EG costa troppo? ma non fatemi ridere! Secondo me è stato un lapsus quello di Gianluca Belisario su EG n° 4, anche se alcune altre cose che ha detto sono giuste. Io però sono con voi. Ora vorrei porgervi alcune domande.
Quanti colori possiede il commodore VIC 20?
So che il CBM64 si chiama così perché possiede 64K di memoria. E il VIC20, perché si chiama così?
Sapete per caso il prezzo delle cassette Pitfall, H.E.R.O., Decathlon dell'Activision compatibili Commodore?
Come avete visto sono orientato sui computer Commodore. Lo so che potranno servire per la scuola, il lavoro, ecc. ma io vorrei anche divertirmi. Potrei soddisfare i miei desideri su un computer VIC 20 gustando ottimi giochi?
Mi pubblicate la lettera?
E alla fine vi dico grazie anticipatamente e vi dico che EG "c'est le journeaux plus belle du monde. Au revoir, amis!"
P.S. traduzione (... che EG, è il giornale più bello del mondo. Arrivederci amici).

Sei proprio forte! Ci piacciono quelli come te che sono tutti un po' galvanizzati e galvanizzanti. I complimenti ci fanno arrossire ma anche tanto sorridere sotto i baffi. Per fortuna qualcuno che non si lamenta per il prezzo. A dir la verità quelli che hanno qualcosa da ridire sono sempre meno ma non mancano. (vedi appunto Gianluca Belisario su EG n° 4) Veniamo alle domande.
Il VIC20 ha 8 colori di base che combinati danno origine a 24 gradazioni differenti. Ci chiedi poi l'etimologia di VIC20: Very Important Computer mentre il 20 sta per 20 milioni che era la previsione di vendita del computer in tutto il mondo. Questa è una curiosità eccezionale: noi l'abbiamo saputa personalmente da JACK TREMIEL quando era ancora presidente della Commodore International! Le cassette Activision costano L. 32.000 e al momento non si prevedono aumenti. Infine riguardo ai

giochi per il VIC: ce ne sono tantissimi ma noi ti consigliamo quelli della Hes Ware, la ditta americana autrice tra l'altro, di Hes Games 84 per C64, che sta attualmente ottenendo un grandissimo successo in tutto il mondo.
Au revoir anche a te.

COMINCIARE CON IL PIEDE GIUSTO

La mia storia con i videogames è cominciata poco tempo fa. Un giorno sono stato invitato da un mio amico che possedeva un Computer Intellivision e subito mi piacque. Ma subito, vidi lo Spectrum 48K e pensai che fosse nettamente migliore dell'Intellivision e ancora prima di acquistarlo comprai 2 cassette: CRAZY-KITCHEN e MANIC-MINER. Ora, so benissimo che le capacità dello Spectrum sono maggiori, ma è meglio iniziare con l'Intellivision o con lo Spectrum? Poi, dimenticavo, è vero che lo Spectrum è espandibile fino a 256K? Si può giocare con lo Spectrum con i giochi dello ZX81 16K?

Pelati Marco (Segrate)

È sempre meglio cominciare bene e quindi... dallo Spectrum decisamente. Prima di tutto perché la biblioteca di programmi di cui dispone è vastissima e di qualità eccellente e poi perché le caratteristiche hardware sono migliori. Altra cosa determinante è il fatto

che le periferiche e le interfacce per lo Spectrum sono tantissime e per ogni esigenza. Quanto riguarda l'espandibilità del computer Sinclair devi sapere che sono soltanto 48 i K bytes e non 256. Infine i giochi per lo ZX81 non sono compatibili con lo Spectrum.

MIWA, MIWA

Carissimo EG,
sono un dodicenne appassionato di videogiochi e possessore di una consolle Mattel. Innanzitutto complimenti per la vostra rivista che trovo sempre più interessante, leggendo i numeri 4 e 5, ho notato un

netto miglioramento e trovo eccezionale l'iniziativa della Supergara di EG. Per l'occasione vi invio tre miei punteggi con rispettive schede "Gioco anch'io" che spero siano pubblicati nei prossimi numeri.
Il mio arcade preferito è Dragon's Lair, il fantastico videogame al laser creato dalla Sidam in collaborazione con l'Atari.
L'unico difetto è il prezzo, 400 lire a partita mi sembrano un po' troppe ma davanti a quella superba grafica mi ricredo immediatamente. L'Activision farà nuove cartucce per il CBM 64? Spero che la risposta sia affermativa dato che fra qalche mese forse acquisterò questo fantastico computer.

Alessandro Braca (Pescara)

Grazie per i complimenti. In questo numero troverai una bella sorpresa. Vai a guardare tra i records made in Italy... va beh, andiamo avanti. Ho parlato proprio 10 minuti fa con gli amici della Miwa, i distributori dei prodotti Activision: sono già disponibili PITFALL, BEAMRIDER, DECATHLON, H.E.R.O., mentre a giorni usciranno PITFALL II, TOY BIZARRE, ZENJI, RIVER RAID. Sappiamo anche il prezzo che è lo stesso per tutte: L. 32.000. Approfitto per darti un'altra notizia molto interessante che riguarda la Miwa: Virgin, la prestigiosa marca di software inglese autrice, tra l'altro dell'eccezionale best seller FALCON PATROL, la Virgin, dicevamo, è distribuita da Miwa!

JCE DISTRIBUISCE IL SOFTWARE DELLA HES WARE

È stato raggiunto un accordo tra la nostra casa editrice e la prestigiosa Hes Ware americana per la distribuzione in Italia dei programmi per Commodore, IBM e Atari.

La Human Engineered Software (HES) leader sul mercato statunitense per la produzione di software domestico, ha sviluppato i propri package in collaborazione con le più importanti software house del mondo: Microsoft, Spinnaker e Digital Res. In catalogo ce n'è per tutti i gusti: giochi, didattica, applicativi, finanziari, utility e sistemi di sviluppo. Numerosi i programmi già corredati di istruzioni in italiano. Se desiderate avere maggiori informazioni scriveteci.

L'indirizzo è:
Edizioni JCE
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello B. (MI)

HesWare
Ghost Manor & Spike's Peak
Contains Two Game Programs.

LA PAROLA AL CONSOLE

Durante la recente presentazione ufficiale del nuovo computer QL della Sinclair, abbiamo intervistato il Ministro Commerciale inglese Mr. Richard Burges Watson che attraverso le nostre domande ha commentato e analizzato lo sviluppo e la diffusione dell'home computer in Europa.

1. L'Inghilterra detiene la posizione di leader in Europa per quanto riguarda la diffusione dell'informatica nei vari suoi aspetti: sa motivare ciò?

R. Se ci basiamo sui commenti degli esperti riportati dalla stampa internazionale c'è da ritenere che il Regno Unito abbia la leadership a livello mondiale, non solo europeo, in quanto a diffusione dell'informatica nel tessuto socio-industriale.

Se vogliamo esaminare più da vicino il segmento dell'home computer, il più alla portata di tutti, ci troviamo di fronte a percentuali di diffusione estremamente significative anche perché fin dal 1973, quando Mrs Thatcher era Segretario di Stato per l'Istruzione, si decise di privilegiare l'aspetto educativo dello sviluppo dell'informatica in Gran Bretagna. Con decisione governativa del marzo 1980, il Microelectronics Educational Programme (MEP) poté disporre di uno stanziamento di 9 milioni di sterline su base quadriennale, per far familiarizzare gli scolari delle scuole primarie e secondarie britanniche con la realtà sempre più "informatizzata" della nostra era. Si può dire che attualmente il 70% delle scuole britanniche dispone di home computer e che circa il 60% del corpo insegnante ha frequentato corsi di aggiornamento per l'utilizzo di questo nuovo strumento educativo.

2. Qual è il reale valore dell'home computer che di per sé risulta uno strumento acerbo e limitato in confronto a sistemi di uso professionale?

R. Non mi sento di definire "acerbo e limitato" un home computer, qualunque esso sia, dopo aver notato con quanta facilità questi piccoli elaboratori possono espandere la loro memoria e aggiungere periferiche di vari natura per poter fare molto di più dei soliti videogame. L'home computer è un po' da considerare come il "cavallo di Troia" con cui l'informatica entra prepotentemente nelle nostre case.

3. Come interpreta la posizione dell'Italia sul mercato degli home e personal computer?

R. Il mercato italiano degli home e personal computer è certamente ancora nella fase di "turbolenza" caratteristica dei mercati in piena crescita.

Mi par di capire che non si possa ancora parlare di un parco installato superiore alle 250.000 unità per gli home computer e alle 100.000 unità per i micro-personal. Quindi è facile intuire che i tassi di crescita subiranno incrementi molto considerevoli.

4. Qual è il giudizio dei produttori inglesi sul mercato italiano?

R. Indubbiamente i produttori britannici non sono stati inattivi. Lei sa meglio di me che SINCLAIR, degnamente rappresentato, è uno dei best seller.

Ma anche la ACORN sta muovendosi attivamente con il suo BBC computer ed il nuovo ELECTRON, così come la DRAGON rappresentata dalla ECO di Verona, ed altri ancora che sono sul nastro di partenza come ORIC, MEMOTECH ed ENTERPRICE. Quindi è evidente che i produttori britannici considerano il mercato italiano molto dinamico.

IBM JUNIOR: TUTTO TACE

All'inizio sembrava dovesse nascere addirittura di sette mesi adesso invece non se ne sa più niente. Ogni tanto telefoniamo all'ufficio stampa IBM e chiediamo se il conto alla rovescia per il Junior è già cominciato, ma nessuno si sbilancia.

Anche riguardo al prezzo c'è il buio. Sembra proprio che il piccolo IBM si farà attendere ancora per un po'. Va beh.

"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della memoria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OGGI DONKEY KONG INTERFAC

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei video giochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso familiare mai concepito. Signori adulti, voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente così ben informato: allora diciamoglielo subito. CBS Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes – nessun altro video gioco ne possiede altrettanti – per fantastiche video avventure, anche tridimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi affascinanti come Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

COMPUTER BISQUIT

Che la computer mania stesse sfiorando il parossismo lo sapevamo.
Ma che addirittura si sfornassero biscotti a forma di dischi per computer è veramente oltre ogni aspettativa. La dolce idea è venuta alla Sweet Company (21267, Stevens Creek Blv. Cupertino, Cal.) che per la modica cifra di 5 $ a scatola (più imballaggio e spedizione) invia a domicilio a chi ne fa richiesta le sue squisitezze tecnologiche.
Pare che il successo sia enorme.

CONCORSO PER IL PUBBLICO SIM

La prossima edizione del SIM-HI.FI-IVES sarà vivacizzata da una iniziativa senza precedenti al mondo: per la prima volta verrà infatti organizzato un grande concorso per il pubblico allo scopo di richiamare sempre più visitatori interessati alla manifestazione, e allo scopo di promuovere maggiormente l'intero settore dello strumento musicale, del video, del car stereo, dell'hi-fi e dell'home computing/videogames.
A ogni visitatore pagante verrà infatti consegnata, all'ingresso di porta Meccanica, una busta sigillata contenente una sagoma di cartone (riproducente uno strumento musicale o un impianto hi-fi, o un cart stereo, o un TV color oppure un home-computer/videogioco) che porterà sul retro un numero progressivo e una serie di domande.
Presso tutti gli espositori che aderiranno all'iniziativa sarà inoltre posto un pannello (le cui dimensioni saranno di cm. 50 × 70 circa) che riporterà sagome in due soluzioni di forma: i visitatori dovranno semplicemente "provare" la propria sagoma su quella riportata nel pannello (come per un puzzle) e se la sagoma corrisponderà perfettamente avranno vinto i premi maggiori.
Infatti un'altra enorme novità consiste nel fatto che anche i perdenti verranno premiati: a tutti i possessori delle tessere non vincenti, infatti, purchè queste stesse tessere vengano compilate sul retro, verrà consegnata una cassetta vergine C 60 appositamente realizzata per questa edizione del SIM-HI.FI-IVES con nastro magnetico di elevata qualità. La Segreteria, dunque, distribuirà a tutti i visitatori paganti circa 100.000 cassette vergini che consentiranno di considerare in modo completamente diverso l'ammontare del biglietto di ingresso del Salone.

GIAPPONE: PIÙ VICINI I COMPUTER «PENSANTI»

Grosso passo avanti in Giappone sulla strada che porta ai computer «pensanti», detti anche della «quinta generazione»: i ricercatori dell'Istituto per la tecnologia dei computer «Icot» sono riusciti a mettere a punto un congegno chiave denominato «macchina per collegamento dati base» che consentirà la creazione del secondo dei due principali componenti hardware per il nuovo computer. Se l'obiettivo computer della della quinta generazione sarà centrato, secondo un portavoce dell'Icot, i nuovi cervelli elettronici saranno in grado di formulare ipotesi intelligenti, «apprendere», e capire le lingue.

BILANCIO VENDITE ATARI VCS

Secondo il grafico a barre qui riprodotto, le vendite della base ATARI pur essendo in flessione mantengono un netto predominio.

CETEX 84: DUE LE NOVITÀ

Parliamo ancora di mostre inglesi. Al Cetex 84, svoltosi il mese scorso a Londra, abbiamo scoperto due grosse novità: la prima riguarda il micro AMSTRAD la seconda e senz'altro più importante è relativa alle nuove consolle ATARI. Ma andiamo con ordine.

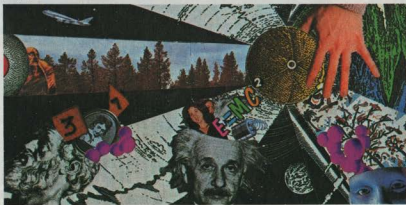
Il computer AMSTRAD è dotato di 64Kb di memoria, ha una tastiera molto ben fatta e delle caratteristiche tecniche di suono e di colore interessanti. Il computer è costruito sul microprocessore Z80 che rappresenta forse la sua maggiore limitazione. Nella unità centrale è compreso anche il registratore ed il computer viene venduto completo di monitor a fosfori verdi o a colori.

La seconda novità viene, come detto, dall'Atari. Piccolo raccolto, di linea molto elegante è stato chiamato

2600jr. ed è perfettamente compatibile con il "fratello maggiore" quel VCS 2600 che tutti conosciamo. Da settembre farà coppia con un'altra novità il modello 7800 che avrà una risoluzione grafica migliore di quella di ogni altra base attualmente in commercio e addirittura superiore a quella del computer 800XL. L'introduzione in Italia dei due prodotti Atari è prevista per fine novembre.

SMEMORANDUM

Anche se è arcinoto che Einstein era uno smemorato proverbiale (non si contano le volte in cui smarrì il portafogli), la Apple ha voluto dedicargli un software che porta il suo nome: The Einstein Memory Trainer (Einstein Corp. $ 89.95) si propone infatti di potenziare le capacità mnemoniche dell'utente fornendo una serie di test che aiutano a ricordare nomi, facce, date e luoghi.

Il motto della Apple, "Il genio della semplicità", è in questo caso rispettato solo in parte perché pare che sia alquanto difficile ricordarsi di ricordare. Al di là del bisticcio di parole, il buon funzionamento del programma si basa su associazioni mnemoniche a volte molto ardite. Ad esempio, per ricordare il numero 6031, occorre fare riferimento alle lettere e pensare che il 6 assomiglia a un J rovesciato, lo zero inizia per Z, il 3 è una M vista di lato e l'1 è una T che manca di un pezzo. Un po' complicato, vero? Pare comunque che il sistema dia ottimi risultati. Sarebbe senz'altro piaciuto allo smemorato Albert.

MISTER BEST SELLER

Tim Hartnell il famosissimo autore di libri di informatica – ne ha scritti più di 30 in pochi anni! – Ha presentato recentemente il suo primo libro targato J.C.E.

Si intitola "Programmando insieme lo Spectrum" e viene venduto allegato ad una cassetta riportante i programmi a cui si fa riferimento nel testo.

Tim Hartnell, fondatore della Interface che è una delle più importanti case editrici inglesi, ha cominciato la carriera nel 1977 con il libro "50 - RIP ROARING GAMES FOR THE ZX80" che fino ad oggi ha venduto 750.000 copie!... Tim Hartnell, produrrà nei prossimi anni altri libri per la nostra casa editrice ... non perdeteveli.

CHIPS SU RAI 2

Inizia in Tv un programma del TG2 che affronta aspetti dell'informatica, della burotica, della telematica.

La trasmissione che andrà in onda a partire da lunedì 3 settembre per 5 puntate alle 20.30, sulla Rete 2, è curata da Stefano Gentiloni e Giancarlo Monterisi e guidata in studio dalla biondissima Patricia Pilchard (ex ragazza d'oro di Test).

L'aspetto spettacolare si alternerà a quello divulgativo attraverso collegamenti in diretta, servizi filmati, partecipazione di pubblico in studio e la gara tra due coppie di concorrenti.

Due generazioni alleate, nonno e nipote, gareggeranno su temi dell'informatica.

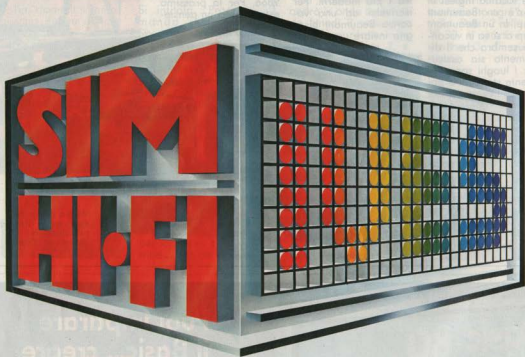
Protagonisti di ogni puntata saranno i computer Sinclair Spectrum, Commodore 64 e l'italiano Olivetti M 10. Quindi ricordate: appuntamento ogni lunedì sulla Rete 2 alle ore 20.30 a partire dal giorno 3 di questo mese.

BEAUMONT CAMP: IN VACANZA COL COMPUTER

Mill Hill, Brentwood, Westerham, Ashnr stwood, Charterhouse, Windsor: sono i nomi delle località inglesi in cui c'è un Beaumont Camp. In un Beaumont Camp ci si va in vacanza e sembra che il divertimento sia assicurato: i luoghi sono veramente stupendi e poi le iniziative proposte sono molto interessanti. Un'estate al Beaumont Camp è una buona occasione per fare cose nuove. Equitazione, tiro con l'arco, motocross, tennis, calcio, rugby, nuoto, windsurf, canotaggio, pallavolo, scherma: questi sono alcuni degli sport che vengono praticati.

Tra le iniziative sedentarie è compreso anche un corso pratico di computer svolto secondo metodi educativi tra i più moderni. Per iscriversi ad una vacanza Beaumont bisogna inviare una richiesta a Londra in 73 Upper Richmond Road oppure telefonare direttamente allo 01-870 9866. Per la prossima estate fateci un pensierino.

Vela e computer sono tra le attività principali del Beaumont Camp.

6•10 settembre 1984
fiera di milano

SIM HI•FI IVES

18° salone internazionale della musica e high fidelity
international video and consumer electronics show

padiglioni 17-18-19-20-21-23-26-41F-41IR-41SI-41SAVE-42

Segreteria generale SIM-HI-FI-IVES
Via Domenichino 11 - 20149 Milano
Tel. 02/4989984 - 4697519 - 4989116
Telex 313627

Ingressi: Porta Meccanica (P.zza Amendola)
Orario: 9.00 - 18.00

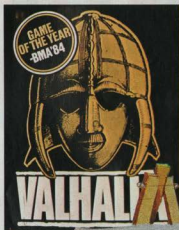
Strumenti musicali, P.A. System, Apparecchiature Hi•Fi, Attrezzature per discoteche, Musica incisa, Broadcasting, Videosistemi, Televisione, Elettronica di consumo Videogiochi, Home computers

SOFTWARE PROSSIMAMENTE QUI

NEW

COLOSSUS CHESS 2.0

È attualmente considerato il miglior programma di scacchi disponibile per home-computer. All'interno del manuale viene riportata una lunga lista di tutti i programmi di scacchi con cui ha giocato e vinto.

Oltre a questa prefazione (che offre una indicazione della potenza del gioco, ma che, a parer mio non è indispensabile) ciò che più rende particolarmente interessante ed educativo questo programma di scacchi è il fatto che indichi quali mosse stà pensando permettendo di imparare le migliori tattiche scacchistiche. Ma la caratteristica che lo rende decisamente superiore agli altri programmi del suo genere è la presenza di un orologio sullo schermo per calcolare la durata delle mosse. Presenti inoltre le operazioni convenzionali come: indicazione della mossa migliore, analisi della posizione e l'inversione dei colori. Sei i modi di gioco; alcuni per risolvere problemi altri semplicemente per giocare. Un programma che ha raccolto numerose critiche positive dalla stampa di settore inglese. Il prezzo, ragionevolmente contenuto, si dovrebbe aggirare sulle L. 30.000.

VALHALLA CONVERTITA SU CBM64

La famosa avventura grafica Valhalla è stata prodotta in una nuova versione per il CBM 64. Il gioco mantiene le stesse caratteristiche già note sullo Spectrum ma utilizza tutta la potenza grafica del CBM 64.

Sarà disponibile ad un prezzo di circa L. 40.000.

DISEGNARE CON IL VIC 20

Un inedito "Games Designer" è stato presentato dalla Galactic Software funzionante sul VIC 20 non espanso.

La casa produttrice assicura che non è assolutamente necessario essere esperti programmatori per costruire i giochi personalizzandoli con gli effetti di grafica e sonori desiderati. Il programma è interamente in linguaggio macchina e viene venduto al pubblico ad un prezzo di circa L. 25.000 con 3 esempi di gioco inclusi.

Finalmente i vostri Records. Abbiamo aspettato ad averne un bel po' prima di pubblicarli e adesso è arrivato il momento. Se siete tra quelli che ci avete mandato il vostro punteggio, cercatevi, potreste trovare il vostro nome tra i più bravi inserito in questa rubrica. Per chi non lo sapesse diciamo che i punteggi si devono inviare usando la scheda "gioco anch'io" pubblicata in fondo alla rivista, con la relativa foto.

3D Attack
Gig - Leonardo
Cristian Porciani
8/5/1984
Record: 10.390.

Asteroids
Atari - VCS 2600
Andrea Magris
3/5/1984
Record: 126.910

Astrosmash
Intellivision
Alessandro Margutti
12/5/1984
Record: 550.325

Atic-Atac
Ultimate-Spectrum
Leonardo Leoni
2/5/1984
Record: 70.000

Atlantis
Imagic-Intellivision
Giovanni Bianco
22/2/1984
Record: 59.200

Auto Racing
Intellivision
Sergio Castaldo
20/3/1984
Record: 3:17

Beamrider
Activision-Intelliv.
Alessandro Braca
13/6/1984
Record: 173.910

Bedlam
Vectrex-Vectrex
Mario Fresi
15/6/1984
Record: 13.800

Burgertime
Intellivision
Federico Ciampi
20/5/1984
Record: 319.250

Buzz Bombers
Intellivision
Alessandro Maienza
27/4/1984
Record: 315.000

Centipede
Atari-VCS 2600
Giuseppe Artusio
15/5/1984
Record: 999.999

Decathlon
Activision-VCS 2600
Filiberti Di Mambro
18/4/1984
Record: 9.219

Demon Attack
Imagic-Intellivision
Giuseppe Rizza
18/3/1984
Record: 217.218

Dig-Dug
Atari-VCS 2600
Marco Paganelli
25/3/1984
Record: 117.680

Donkey Kong
Colecovision
Bruno Ballarini
25/3/1984
Record: 760.000

Donkey Kong Jr.
Colecovision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 346.400

Dracula
Imagic-Intellivision
Fabrizio Ferrari
13/4/1984
Record: 230.000

Escape from the M.M.
Starphat-VCS 2600
Carlo Santagostino
25/4/1984
Record: 439 (impress.)

Fathom
Imagic-VCS 2600
Alberto Santi
10/3/1984
Record: 15.418

Fathom
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 12.989

Fortress of Narzod
Vectrex-Vectrex
Mario Fresi
15/6/1984
Record: 8.920

Frantic Freddy
Spectravideo-Coleco
Mario Pastore
15/3/1984
Record: 99.990

Frog-Bog
Intellivision
Riccardo Rickards
29/4/1984
Record: 535

Frogger
Parker-VCS 2600
Bruno Ballarini
25/3/1984
Record: 9.999

Gangster Alley
Spectravideo-VCS 2600
Marco Fabbri
20/4/1984
Record: 99.990

Ghost Manor
Xanox-VCS 2600
Giuseppe Artusio
15/5/1984
Record: 242.083

Keystone Kapers
Activision-VCS 2600
Cesare Polenghi
3/4/1984
Record: 389.600

Happy Trails
Activision-Intelliv.
Rizza Giuseppe
18/3/1984
Record: 426.018

Ice Trek
Imagic-Intellivision
Rizza Giuseppe
18/3/1984
Record: 34.680

Lady Bug
Colecovision
Giuseppe Artusio
15/5/1984
Record: 999.990

Manic Miner
Bug Byte-Spectrum
Francesco Tuscano
18/5/1984
Record: 156.000

Megamania
Activision-VCS 2600
Eugenio Battaglia
16/5/1984
Record: 999.999

Missile Command
Atari-VCS 2600
Giovanni Gagliardi
21/4/1984
Record: 996.285

Moonsweeper
Imagic-VCS 2600
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 35.630

Mouse Trap
Colecovision-VCS 2600
Andrea Boranga
18/3/1984
Record: 999.920

Ms. Pac-Man
Atari-VCS 2600
Bruno Ballarini
25/3/1984
Record: 999.990

Night Stalker
Intellivision
Rizza Giuseppe
18/3/1984
Record: 53.600

Nova Blast
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 3.255.650

Phoenix
Atari-VCS 2600
Roberto Alessio
16/5/1984
Record: 999.999

Pitfall
Activision-Intelliv.
GianGiangiuseppe
Petrone
13/4/1984
Record: 114.000

Pitfall II
Activision-VCS 2600
Marco Fabbri
10/5/1984
Record: 199.000

Pitfall II
Activision-VCS 2600
Bruno Ballarini
18/5/1984
Record: 199.000

Pole-Position
Atari-VCS 2600
Giuseppe Artusio
20/5/1984
Record: 60.810

Popeye
Parker-VCS 2600
Marcello Mercalli
27/4/1984
Record: 103.870

Q-Bert
Parker-VCS 2600
Luigi Bergelloni
23/4/1984
Record: 999.995

Return of the Jedi
Parker-VCS 2600
Gianluca Baiocco
22/4/1984
Record: 25.350

River Raid
Activision-Intelliv.
Alessandro Margutti
15/5/1984
Record: 41.670

Safecracker
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
16/6/1984
Record: 82.100

Shark-Shark
Intellivision
Marco Marocco
11/3/1984
Record: 143.700

Ski
Intellivision
Antonio Bibolini
10/3/1984
Record: 36,4

Skiing
Activision-VCS 2600
Giovanni Gagliardi
20/5/1984
Record: 28:82

Smurf
Colecovision
Fabrizio Ascoli
15/3/1984
Record: 1.304.200

Space Hawk
Intellivision
Federico Ciampi
19/5/1984
Record: 1.064.920

Space Invaders
Atari-VCS 2600
Sebastiano Restifo
14/5/1984
Record: 9.995

Space Fury
Colecovision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 430.880

Stampede
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 11.075

Triple Action
Intellivision
Paolo D'Angelo
20/4/1984
Record: 2.58"

Truckin'
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
16/6/1984
Record: June 4 4,23 55"

Turbo
Colecovision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 323.460

Venture
Exidy-Colecovision
Marco Fassero
27/4/1984
Record: 999.000

White Water
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
15/6/1984
Record: 34.120

Z-Tack
Bomb-VCS 2600
Massimiliano Rodegher
8/3/1984
Record: 232.137

Zaxxon
Colecovision
Massimo Cesari
10/3/1984
Record: 99.900

Zaxxon
Colecovision
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 99.900

INTERVISTAR

MASSIMO BOLDI

CASPITA, CHE PEPERINO!

Abbiamo intervistato Massimo Boldi che sebbene certamente non sia un esperto di video-games e di computer, ci ha detto cosa ne pensa, non senza divertirci con qualche battuta del suo repertorio.

Electronic Games: Hai a casa una consolle o un computer?

Massimo: Ma siamo già in onda?

E.G.: Sì, siamo in onda.

M.B.: L'importante è essere sempre in onda. Qual'era la domanda?

E.G.: Tu possiedi una consolle o un computer?

M.B.: Dunque... io di consolle non ne ho e di computer invece... no, non ho neanche il computer. Come farò senza computer? però mi piacerebbe molto averlo: come si chiama quello che si vede sempre in TV?

E.G.: Quale?

M.B.: Ma sì quello che fa: "ora che ce l'hai... sta tento che adesso ti dico che cosa ci fai"!

E.G.: Ah, il Commodore!

M.B.: Ecco, quello lì... ma perché si dice Commodor e si scrive Commodore? Guarda che è un bel mistero! Anche computer: è scritto computer ma tutti dicono compiuter... tu lo sai perché?

E.G.: Io no.

M.B.: Eh, neanch'io, se lo sapessi te lo dissi, no? ma è che non lo so, perbacco, non lo so. Comunque, tornando al Commodore (n.d.r. detto così come è scritto), penso che prima o poi sicuramente me lo prenderò.

E.G.: E che cosa ci farai?

M.B.: Beh, i giochi, i calcoli e poi se lo avessi ci tenessi dentro tutte le scemate che dico, così non me le dimentico.

E.G.: Una specie di archivio di tutte le battute del tuo repertorio?

M.B.: Sì, sì, tutte le scemate che dico. L'unico problema è che poi i miei bambini ci giocano e lo rompono, però dovrò comprarmelo. Come si fa senza computer, non si può non avere il computer ai giorni d'oggi, non si può, che figura ci fai? Fai brutta figura. Perché non me lo regali te?

E.G.: Io?

M.B.: Ma sì, tu che sei dentro nei computer, magari te ne avanza uno; facciamo così, se ne hai uno che avanza, te lascialo avanzare che così avanzando avanzando arriva fin qui e io... me lo cucco. Eh, cosa ne dici?

E.G.: Beh, potrebbe essere un'idea.

M.B.: Eh, è una buona idea.

E.G.: Massimo, vorrei farti una domanda che ci porta momentaneamente ad abbandonare il tono scherzoso di queste prime battute.

M.B.: Sì, dimmi.

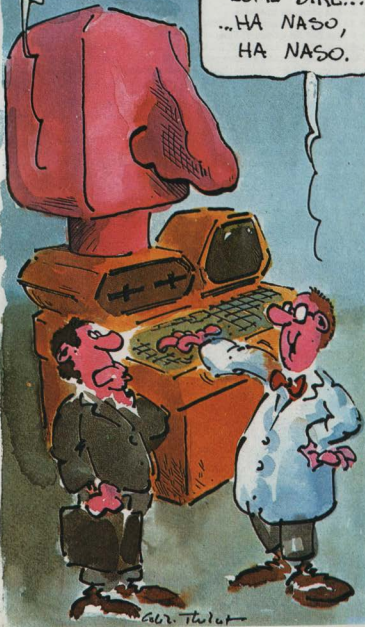
E.G.: Il tuo personaggio che esiste da molto tempo, solo negli ultimi due anni ha raggiunto il successo. Analogamente il computer, da sempre strumento professionale, da poco è diventato quasi un bene di consumo. Da questa considerazione ecco la domanda: Che cosa è il successo? Come nasce? Perché va inseguito così tanto prima che esploda inaspettatamente?

M.B.: Beh, è una domanda importante e per risponderti devo abbandonare i panni dello stupidotto. Mah, il successo quando lo cerchi non sai cos'è e come ci si arriva, invece quando lo hai raggiunto non capisci come è capitato. Certamente la costanza è un elemento comune a tutti quelli che al successo ci sono arrivati; la costanza però non basta, bisogna essere anche bravi perché se sei costantemente un bidone, ebbé... il successo, in questo caso... non lo vedrai mai. Quindi costanza e bravura... ma non è tutto, bisogna anche avere la pazienza di attendere che i tempi maturino e che diventino idonei ad accogliere la tua proposta. Il computer, per citare il tuo esempio, adesso è popolare come mai lo è stato, perché alla costanza e alla validità del prodotto si è aggiunto il fatto che sono maturati i tempi. La cultura elettronica si è diffusa, i ragazzi sono attratti dalla cose scientifiche e hanno preso dimestichezza con un mezzo che a tutti i livelli si è sviluppato: parlo della televisione che è diventata un po' il compagno di giochi dei ragazzi e questa amicizia viene ancor più saldata dal computer che rappresenta un motivo in più per restare davanti al TV color.

E.G.: Credi nel valore educativo del computer?

M.B.: Certamente, come si può non crederci. Per il futuro ci attende un mondo di sintesi, in cui i migliori saranno quelli che organizzeranno i pensieri e la loro vita in modo rapido e funzionale. Il computer fa da ponte in questa trasformazione.

E.G.: Ma un artista come te, un creativo che vive istintivamente la sua vita, non è spaventato un po' dall'immagine che il computer offre di se?

M.B.: Si ha sempre paura di quello che non si conosce; io quando sono in scena ho di fronte della gente che non conosco e che un po' temo; allora penso che senz'altro se avessi l'occasione potrei fare amicizia con ognuno di essi e questo mi tranquillizza; analogamente se mi allenassi al computer anch'io ne sarei interessato e non avrei motivo di temerlo. Piuttosto, torniamo alla domanda che ti avevo fatto prima:... perché si dice compiuter quando invece è

scritto computer?

E.G.: È la pronuncia americana.

M.B.: Ah, perché in americano si scrive Pu e si legge Più? Ma sei sicuro? Vuoi che controlliamo sulla mia enciclopedia? Sulla mia enci-clope-dia? Andiamo a vedere perché io di te non mi fido mica tanto. Allora: co co co, co co co, co co co, co co co,... computer... eccolo qua... allora... bestia, avevi ragione. Beh, per questa volta ti è andata bene. Senti e "2001 Odissea nello spazio"? Ti ricordi che a un certo punto del film la mente dell'astronauta era dominata dal computer di bordo? Bestia che paura! Ma voi che siete pratici cosa dite? Può succedere anche nella realtà che il computer diventa il padrone dell'uomo?

E.G.: Sicuramente no! È l'uomo che ancora ha il netto predominio.

M.B.: Meno male, adesso sono più tranquillo.

E.G.: Senti Massimo, con i video-games come te la cavi? Ci giochi? Fai dei buoni punteggi?

M.B.: Beh, qui tocchi un tasto un po' delicato. Tra me e i video-games patricamente non c'è storia; mi basta fare una partita per dimostrare a tutti che io con i video-games sono un vero, grandissimo,... disastro. Con i miei nipotini perdo sempre e al bar faccio già fatica a capire dove si infilano i soldi e poi non faccio a tempo a infilarli che ho già perso. Dev'essere una questione di incompatibilità di carattere.

E.G.: Quali erano i tuoi giochi da ragazzino?

M.B.: Io da piccolo giocavo ai "tollini": si prendevano i tappi della gazzosa o quelli dell'aranciata e si incastravano dentro le foto dei calciatori o dei ciclisti — colpendo i tollini con le dita li si faceva schizzare sulla strada e quello che arrivava più lontano aveva vinto. Non erano i video-games ma ci divertivamo lo stesso.

E.G.: Vuoi immaginare la trama per un video-game prendendo spunto dalla tua realtà

M.B.: Mah,... guarda oggi per esempio è una giornata piena di imprevisti: non sono arrivati i costumi per "Risatissima" il copione si è perso, il regista è in ritardo, insomma oggi è un po' un disastro... e così il mio video-game potrebbe avere come protagonista uno come me, un Boldino praticamente, che deve raggiungere il palcoscenico superando mille difficoltà, dal regista in ritardo, al copione da ritrovare ai costumi da indossare... e ti assicuro che non sarebbe mica tanto facile fare dei punteggi molto alti.

E.G.: Massimo, per chiudere vorrei che salutassi i nostri amici lettori a modo tuo.

M.B.: Si certo, Allora, a tutti gli amici di E.G. un bel: CIAO!

C.R.

TEAC

NASTRI A CASSETTA

STUDIO/COBALT/SOUND ■ mdx/hdx

ATARI

Dopo il grande successo ottenuto negli Stati Uniti il computer Atari 800XL, si propone in Italia quale possibile e valida alternativa agli indiscussi Commodore e Sinclair. Questo articolo offre una sintetica descrizione del sistema, delle periferiche e del Software disponibile.

ANCORA UNA VOLTA WOW!

800XL

Atari 600XL e Atari 800XL: parleremo del secondo che è la versione espansa del primo. Si tratta di un computer a 64K dalle caratteristiche tecniche molto valide, con una linea moderna (anche l'occhio vuole la sua parte) e che ha dalla sua anche un abbondante assortimento di periferiche e di software.

TASTIERA

Oltre ai soliti comandi tipici, la tastiera presenta alcune nuove funzioni utili soprattutto in fase di programmazione. I tasti sono 57 senza contare i 5 comandi speciali posti all'estrema destra che rappresentano una caratteristica preziosissima: partendo dal basso, troviamo per primo il tasto "help", la sua funzione è quella di aiutare l'operatore quando è in difficoltà. Sopra c'è il tasto "start", che serve a dare il via ad alcuni programmi, ma soprattutto ai giochi. Più in alto troviamo il tasto "select" che permette di selezionare facilmente l'applicazione desiderata tra le varie di uno specifico programma. Poi c'è il tasto "option" che sceglie, tra le differenti varianti di un programma quella disinserita. Infine, in cima alla fila, troviamo il tasto "reset": questo comando consente, di fer-

mare il computer nel mezzo dell'operazione che stà eseguendo, facendolo ripartire dall'inizio. Naturalmente, ciò non vale per tutti i programmi, per alcuni dei quali si è costretti ad usare il consueto tasto "break". Oltre a questi 5 tasti speciali, la tastiera dell'Atari 800 comprende anche 29 caratteri grafici, non visibili sulla tastiera, ma presenti nella ROM. Questi caratteri sono distribuiti sui tasti delle lettere, più quelli del punto, della virgola e del punto e virgola.
Per utilizzare i caratteri grafici, basta premere il tasto "control", più quello corrispondente al carattere desiderato. Oltre i 29 caratteri grafici, l'Atari 800 dispone di altrettanti caratteri internazionali. Questi comprendono alcune lettere non utilizzate abitualmente nel linguaggio di programmazione, come le minuscole accentate, la c francese (ç), il simbolo della sterlina e lettere con accenti tipici delle lingue spagnola e tedesca. Accedere al set di caratteri internazionali è un poco più complesso che non per i caratteri grafici. Bisogna infatti battere il comando "POKE 756,204". Quando si ha terminato, si ribatte "POKE 756,224" e si ritorna così alle funzioni normali. La tastiera comprende anche 4 tasti che permettono di spostare il cursore sullo schermo nella direzione voluta, oltre ai consueti tasti "clear", "delete" ed "esc".

SONORO E GRAFICA

L'Atari 800 XL dispone di 4 canali sonori indipendenti, e di una gamma di 3,5 ottave. Il display video comprende 11 tipi di grafici, 256 colori (di cui 128 possono apparire contemporaneamente). La risoluzione è eccellente: lo schermo è definito da 320 × 192 punti. Per il testo, diremo che ci sono 5 tipi di testo disponibili, la cui visualizzazione è di 40 colonne per 24 righe.

PERIFERICHE

Disponibili per l'Atari 800XL sono: il disk driver, che "formatta" i dischetti in modo da rendere disponibili 127K bytes di memoria, il registratore per salvare dati e programmi su cassetta, una plotter a colori, che permette di stampare grafici e testi a 4 colori, la stampante 1027 indicata soprattutto per word processing, e infine diversi tipi di joystick, tra cui anche la trak-ball, la sfera che permette di spostare velocemente un oggetto sullo schermo.

SOFTWARE

Oltre all'Atari Touch Tablet, la tavoletta grafica in tutto simile alla Koala Pad già in uso per gli altri home computers, esiste una larga gamma di software disponibile. A quelli già esistenti per i computers della vecchia serie Atari, molti nuovi programmi sono usciti sul mercato recentemente. Infatti negli Stati Uniti, l'800 XL è molto diffuso, e le case di software quando producono un nuovo programma, creano sempre una versione anche per Atari. Ci sono programmi educativi, di grafica, data base, word processing e programmi di insegnamento per apprendere il Basic, la geografia, ecc.
Naturalmente esistono, e sono il pezzo forte, programmi di giochi da bar, che su questo computers riescono molto bene: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Centipede, Donkey Kong, Defender, Joust, Pengo, solo per citarne alcuni. Ci sono anche programmi di statistica, fogli elettronici tipo il famoso Visicalc, e persino programmi per i conti di casa. In tutto sono disponibili circa 2000 programmi!

I nuovi computer Atari sono all'avanguardia sotto tutti i punti di vista e anche il prezzo è decisamente ragionevole: 599.000 lire, I.V.A. esclusa.
Il disk drive costa altrettanto, la stampante grafica a colori costa 380.000 lire mentre l'altra stampante, la Letter Quality Printer 1027, costa 550.000 lire, sempre I.V.A. esclusa.
Il prezzo dei giochi, più o meno, oscilla tra le 80.000 e le 90.000 lire nel formato su cartuccia, utilizzabile senza registratore o disk driver. È proprio il caso di dire: WOW, ATARI!

DATI TECNICI ATARI 800 XL

MEMORIA: 64K RAM (Random Access Memory); 24K ROM (sistema operativo più linguaggio di programmazione ATARI BASIC).

TASTIERA: design solido e compatto;
62 tasti comprendenti un apposito tasto
HELP e 4 tasti per funzioni speciali;
caratteri internazionali;
29 tasti semigrafici.

CPU: microprocessore 6502C; clock 1,79 MHz.

CIRCUITI INTEGRATI SPECIALI ATARI: circuiti integrati personalizzati: GTIA, POKEY, ANTIC, per il controllo della grafica, suono, colori e della generazione dell'immagine video.

CAPACITÀ DI PROGRAMMAZIONE: linguaggio di programmazione ATARI BASIC incorporato;
tasto HELP (fornisce ulteriori informazioni ed una lista delle prestazioni); compatibilità del software (funziona con tutti i programmi disponibili per gli Home Computer ATARI).

DISPLAY: 11 tipi di grafici; 256 colori (128 colori che appaiono contemporaneamente); massima risoluzione grafica: 320 × 192 punti; 5 tipi di testo; visualizzazione del testo: 40 colonne × 24 righe.

SONORO: 4 canali sonori indipendenti; gamma di 3,5 ottave.

INGRESSO/USCITA: alloggiamento per la cartuccia del software; l'espandibilità (bus esterno, processore per espansione della memoria e allacciamento di nuove unità periferiche aggiuntive); uscita per il televisore; 2 ingressi/uscite per comandi a cloche, Touch Tablet e periferiche; connettore ingresso e uscita (i/o).

Sono inclusi nella fornitura:
• manuale per l'utente • manuale del linguaggio di programmazione ATARI BASIC • cavo di allacciamento TV
• trasformatore di alimentazione.

PLOTTER A COLORI ATARI 1020

Le particolarità della stampante a colori Atari 1020 sono i grafici ed i testi a quattro colori. È l'ideale per creare diagrammi e disegni.

DISK DRIVE ATARI 1050

Allacciando al vostro Home Computer Atari un Disk Drive come l'Atari 1050 a doppia densità, potrete ottenere un più rapido e comodo accesso a tutti i dati. Memorizzate i testi, dati o programmate sui dischetti (floppy disks) compatti e maneggevoli delle dimensioni di 13 cm. circa.
Ogni dischetto può memorizzare fino a 127 K bytes di informazioni.

STAMPANTE ATARI 1027, "LETTER QUALITY"

La stampante Atari 1027 può scrivere e impostare intere lettere come una macchina da scrivere e si presta in modo particolare ad essere utilizzata con il programma di elaborazione dei testi Atariwriter.

ATARI TRAK-BALL

La nuova pallina segna-traiettoria del vostro Home Computer Atari permette di manovrare ogni video-gioco Atari che si può comandare con il Joystick.

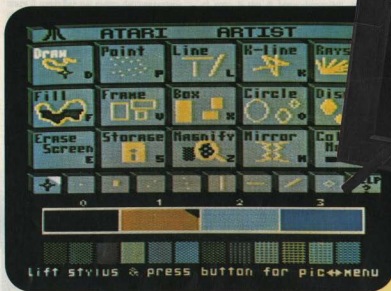
DATI TECNICI PERIFERICHE

STAMPANTE ATARI 1020.
TIPO: Plotter/stampante a colori. FORMATO: 10 caratteri per pollice (misure standard di 64 caratteri). VELOCITÀ DI STAMPA: 10 caratteri al secondo (modello da 10 CPI). TIPO DI CARTA: carta in rotoli standard (larghezza: 40 colonne). CARATTERISTICHE ADDIZIONALI: testina stampante a 4 colori: stampa e traccia diagrammi verticalmente e orizzontalmente; programma su cassetta per tracciare direttamente sulla sua stampante utilizzando il joystick; 6 tipi di programmi grafici.
Sono inclusi nella fornitura: • manuale per l'utente • cavo di collegamento • trasformatore di alimentazione • 2 penne di ciascuno dei seguenti colori: rosso, blu, verde e nero • software su cassetta • manuale di istruzioni del software.

STAMPANTE ATARI 1027.
TIPO: letter quality (caratteri: Prestige Elite 12, come quello della macchina da scrivere). FORMATO: 12 caratteri per pollice (80 colonne). VELOCITÀ DI STAMPA: 20 caratteri al secondo. TIPO DI CARTA: fogli singoli o rotoli. CARATTERISTICHE ADDIZIONALI: possibilità di stampa bidirezionale; capacità di sottolineatura.
Sono inclusi nella fornitura: • manuale per l'utente • rullo di inchiostro • cavo di collegamento • trasformatore di alimentazione.

REGISTRATORE ATARI 1010.
VELOCITÀ DI TRASMISSIONE DEI DATI: 600 Bits al secondo. CAPACITÀ DI MEMORIZZAZIONE DEI DATI: 100 K Bytes di memorizzazione su ogni cassetta di 60 minuti. CONFIGURAZIONE DELLE PISTE: 4 piste (audio), 2 canali (digitali). CARATTERISTICHE SPECIALI: controllo automatico del volume di registrazione e di riascolto del suono; contatore a 3 cifre; sistema incorporato per evitare la cancellazione accidentale della registrazione; interruzione automatica alla fine di ogni programma.
Sono inclusi nella fornitura: • manuale per l'utente • cavo di collegamento • trasformatore di alimentazione.

DISK DRIVE ATARI 1050 (Lettore di dischetti).
LOGICA DI CONTROLLO: microprocessore 6507 e ROM incorporati per la gestione automatica dei dati. FORMATO DEI DISCHETTI: circa 13 cm. doppia densità, singola faccia. CAPACITÀ DI MEMORIZZAZIONE DEI DATI: 128 Bytes (il corrispondente di 100 pagine circa) di informazioni su ogni dischetto. CARATTERISTICHE SPECIALI: selezione automatica di singola densità speciale; indicatore di "dischetto impegnato". Ad uno Home Computer ATARI si possono collegare sino a 4 unità Disk Drive.
Sono inclusi nella fornitura: • manuale per l'utente • floppy disk DOS II* • guida introduttiva al DOS II* • manuale di riferimento al DOS II* • cavo di collegamento • trasformatore di alimentazione.

* Le caratteristiche della densità speciale sono attuate dal DOS III, disponibile dal luglio 1984.

ATARI TOUCH TABLET

Create disegni, tracciate diagrammi, scrivete frasi o inventate addirittura nuove forme d'arte.
Con la tavoletta grafica Atari avete a portata di mano tutta la capacità grafica di cui dispone il vostro computer.

ATTENZIONE RAGAZZI

Mandateci i vostri listati, pubblicheremo i migliori!

E ogni dieci programmi inviati riceverete in regalo un favoloso gioco per il vostro computer.

I programmi devono essere inviati su cassetta che vi sarà rimandata appena utilizzata.

Maestro Computer

Spesso e volentieri si dice, o meglio i genitori dicono, che il computer acquistato dal figlio non serve a niente, o per essere più precisi serve solo a giocare.
In realtà il computer, o le consolle di videogiochi trasformabili in computer quali Videopac o Intellivision possono svolgere un ruolo non indifferente nell'educazione sia dei ragazzi che degli adulti.

Il computer infatti, a differenza di un libro di testo, che presenta un immagine statica ed immutabile, ha come principale prerogativa la possibilità di mostrare immagini dinamiche, che mostrano l'evolversi di un avvenimento e in conseguenza a ciò il perché di un risultato.

Come se questo non bastasse, il computer a differenza di un libro può dialogare con l'utente, per tale motivo una videata di computer è estremamente diversa da una pagina di un libro.

Questi sono i principali fattori che rendono il computer un formidabile strumento per educare.

Un altro aspetto estremamente interessante è che i migliori programmi educazionali realizzati per i computer, non sono quelli che girano sulle grosse macchine in dotazione alle scuole (che in considerazione dell'elevato costo delle stesse sono presenti in numero estremamente ridotto), ma quelli ad esempio realizzati per lo Spectrum. (Fra i pochi se non gli unici disponibili in Italia)

Il riferimento a questa macchina della Sinclair è d'obbligo, in quanto sul mercato italiano le due macchine che vanno per la maggiore sono il Commodore e il Sinclair.

La prima viene molto spesso utilizzata per applicazioni didattiche riguardanti l'apprendimento del BASIC, mentre la seconda, forse snobbata a causa delle sue limitate dimensioni (ma è un difetto l'essere piccoli?) dispone di programmi a dir poco eccezionali.

Il riferimento iniziale cade com'è d'obbligo sui programmi realizzati dalla Sinclair dalla MacMillan e dalla Incognito Software. Purtroppo questi programmi sono in inglese e quindi poco adatti al mercato italiano.

Meritano comunque una citazione.

I programmi della MacMillan sono di due tipi diversi.
I primi cinque, si intitolano "LEARN TO READ", come si desume dal nome insegnano a leggere e sono adatti ai più piccoli.

La grafica di tali programmi è veramente spettacolare, e invita all'attenzione.

Non ci possono essere dubbi, un disegno animato, o un videogioco educazionale è molto più allettante che non un pezzo di carta stampata.

Abbiamo accennato a giochi educazionali, e fra questi vi sono ad esempio MAGNETS o GLIDER, che insegnano il primo gli effetti del magnetismo e il secondo le complicate interazioni che vi sono fra vento, temperatura e altri elementi atmosferici, e come essi influiscono sul volo di un aliante.

La Incognito Software ha sfornato dei programmi interessantissimi, quali BEYOND BASIC, che inizializza l'utente al linguaggio macchina, o MUSIC MASTER, che permette di scrivere della musica, o MAKE A CHIP, che istruisce l'utente sui circuiti elettronici.

Sicuramente questi programmi non esauriscono quello che è lo scibile in un determinato campo, ma servono a introdurre in una forma semplice e estremamente piacevole ai segreti delle varie discipline, permettendo al singolo di apprenderne per proprio conto, grazie all'aiuto di questo maestro elettronico, i primi rudi-

Maestro Computer

menti, che andranno poi approfonditi sugli insostituibili libri.

Qual'è il grosso vantaggio di un insegnante elettronico rispetto ad un insegnante umano?

Innanzi tutto la disponibilità dello stesso in qualsiasi momento, la possibilità di ascoltare e riascoltare per un tempo illimitato una determinata lezione, e diciamolo pure la possibilità di togliere la spina, se la lezione si fa pesante, o meglio di sostituire il programma educazionale con un videogames, senza che per questo nessuno ci rimproveri.

Prendiamo come esempio la matematica: il computer può generare un numero infinito di esercizi, risolverli passaggio per passaggio, e diventare così anche un utile e immediato strumento di confronto.

PER IMPARARE A PROGRAMMARE

Questa è forse l'applicazione più strana, ma anche la più indicativa delle possibilità educazionali del computer.

La macchina guida infatti l'utente all'uso della macchina stessa.

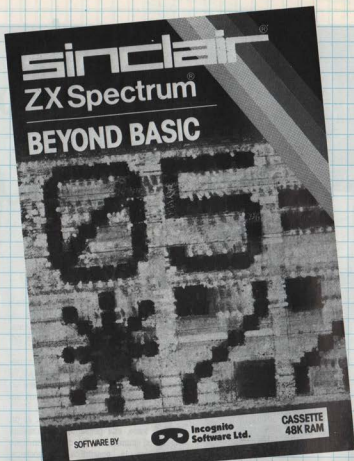
Spesso e volentieri i micro vengono venduti con delle cassette o dischi dimostrativi, sui quali sono presenti programmi atti a dimostrare le capacità della macchina stessa, ovvero cosa si può fare con un computer.

Esistono però dei veri e propri corsi interattivi, che consentono all'utente di imparare a programmare un computer utilizzando il computer stesso come insegnante; è il caso ad esempio dei Commodore, o dello Spectravideo.

La Sinclair vende il suo Spectrum con una cassetta contenente un programma per l'apprendimento dell'uso della tastiera e con un dizionario delle funzioni e istruzioni del BASIC, che pur non essendo un corso di programmazione è già di per sé utilissimo.

Il grosso vantaggio del computer in questi casi, è che segnala non solo l'esecuzione di un errore, ma anche perché un errore è stato commesso; l'utente può quindi immediatamente correggersi e verificare qual'è la giusta soluzione del problema.

Il computer è poi una macchina intelli-

gente, che capisce chi gli sta di fronte, o per meglio dire chi sta pigiando i tasti.

Chiaro esempio di ciò è la selezione automatica dei livelli di gioco in un videogames: più siete bravi più difficile diventa il gioco che il computer vi propone.

Anche nei programmi educazionali la difficoltà degli esercizi cresce in rapporto alle risposte date.

PER IMPARARE A LEGGERE

Abbiamo già accennato ai programmi LEARN TO READ, realizzati per lo Spectrum; in questi programmi l'utente, cioè il bambino, è invitato a riconoscere la composizione di una parola (che identifica un oggetto), lettera per lettera.

Successivamente si associano a questi oggetti degli aggettivi, che ne indicano ad esempio la forma, il colore, un nome proprio, la posizione nello spazio...

Oltre che imparare a leggere quindi il bambino apprende anche altri concetti. Il grosso vantaggio è che si instaura un rapporto diretto fra macchina e utente, che invita quest'ultimo all'attenzione, a non sbagliare per vedere cosa succede dopo (proprio come nei vari livelli di gioco di un videogame).

Ovviamente per rendere programmi di questo tipo interessanti per un bambino si deve puntare molto su grafica e suono, e sicuramente questi programmi non sono secondi a nessuno in questi aspetti.

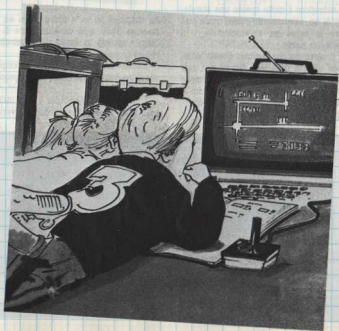
L'home computer ha qui la sua rivincita sulle grosse macchine, capaci magari di fare il bilancio di una mega azienda in due ore, ma incapaci di disegnare bene come lo Spectrum, e non dimentichiamoci che a casa i ragazzini hanno i Sinclair o i Commodore, non l'UNIVAC e nemmeno l'M-20.

Un'altra interessante applicazione è la traduzione di testi.

Questo esula dal campo degli home, salvo limitarsi a traduzioni di testi riguardanti argomenti specifici e quindi con un limitato numero di vocaboli, operazioni di questo tipo richiedono infatti disponibilità di memoria enormi, tipiche dei grossi computer.

Altro uso lingustico degli home è l'analisi di frasi, o di poesie.

Sono numerosi i programmi anche su riviste italiane dedicati a questo argomento.

Il computer può facilmente verificare quante volte è stata ripetuta una parola in un discorso...

Maestro Computer

GRAFICA CON IL COMPUTER

Imparare a disegnare con il computer, o imparare a programmare con il disegno? Il LOGO, è un linguaggio didattico che permette tramite la guida programmata di una tartarughina, di effettuare dei disegni sul video.

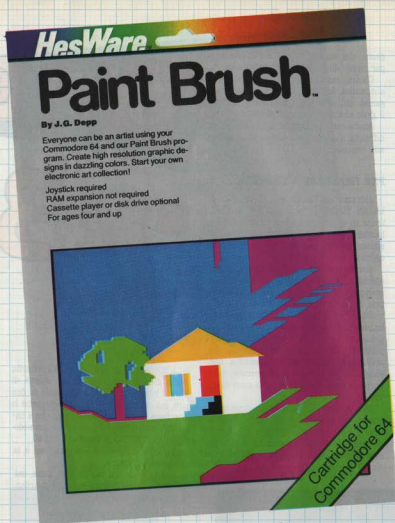
È un classico esempio di didattica con il computer, essendo un linguaggio nato prevalentemente con tale scopo.

Gli home computer, grazie alle loro capacità grafiche, possono avere un ruolo primario nell'apprendimento dell'arte, soprattutto se utilizzati con delle periferiche adeguate quali le tavolette grafiche o le penne ottiche.

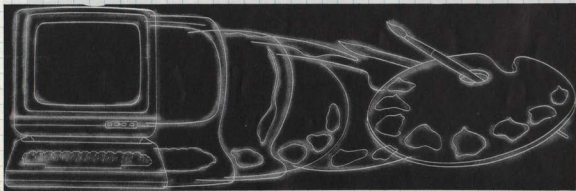
I vantaggi di una grafica computerizzata sono molteplici, e già a suo tempo esaminati; basti ricordare che è possibile cambiare istantaneamente i colori di un oggetto, ruotarlo, ingrandirlo, magari illuminarlo (vedi VU-3D della Psion per ZX Spectrum).

LA FISICA E LE SCIENZE NATURALI

Il videogioco è molto spesso una simulazione di un avvenimento reale, quale può essere la corsa su un'automobile, o il pilotare un aereo.

Il programma che realizza questa simulazione utilizza delle leggi fisiche per realizzare queste simulazioni, o perlomeno cerca di far eseguire alla macchina un'azione in conseguenza di un'altra. Ad esempio in una gara automobilistica la macchina sbanderà se va a finire sopra ad una macchia d'olio, o in un simulatore di volo l'aereo entrerà in stallo se la velocità si riduce troppo.

È molto semplice quindi con il computer simulare degli eventi fisici, che rispecchino la realtà.

Molto spesso il computer è anzi utilizzato al posto di esperimenti reali per verificare la bontà di un progetto.

È quindi logico pensare che se con un computer si può verificare il comportamento di un'auto durante uno scontro frontale e le deformazioni subite dalla carrozzeria della stessa, sarà anche possibile verificare ad esempio il comportamento di una palla che si muove di moto costantemente accelerato e via dicendo

COMPUTER	TITOLO	MARCA	RAM-SUPPORTO	PREZZO
SPECTRUM	GRAFICA PER TUTTI	J.C.E.	48 K/CASSETTA	20.000
SPECTRUM	TRIGONOMETRIA	J.C.E.	48 K/CASSETTA	20.000
SPECTRUM	GEOMETRIA PIANA	J.C.E.	48 K/CASSETTA	20.000
SPECTRUM	GEOMETRIA SOLIDA	J.C.E.	48 K/CASSETTA	20.000
SPECTRUM	BEYOND BASIC	SINCLAIR	48 K/CASSETTA	30.000
SPECTRUM	MAKE A CHIP	SINCLAIR	48 K/CASSETTA	30.000
SPECTRUM	MUSIC MASTER	SINCLAIR	48 K/CASSETTA	30.000
SPECTRUM	ARITMETICA 0	REBIT	48 K/CASSETTA	20.000
SPECTRUM	ARITMETICA 1	REBIT	48 K/CASSETTA	20.000
SPECTRUM	ARITMETICA 2	REBIT	48 K/CASSETTA	20.000
VIC 20	TURTLE GRAPHICS	HES	CARTUCCIA	90.000
VIC 20	COCO 2	HES	CASSETTA E DISCO	30.000
VIC 20	SPEED BINGO	COMMODORE	CARTUCCIA	49.000
VIC 20	NUMBER NABBER SHAPE GRABBER	COMMODORE	CARTUCCIA	49.000
VIC 20	MATEMATICO E SCIENTIFICO 1	COMMODORE	CASSETTA	43.000
COMMODORE 64	TURTLE GRAPHICS II	HES	CARTUCCIA	120.000
COMMODORE 64	TURTLE TOYLAND JR.	HES	CASSETTA E DISCO	74.000
COMMODORE 64	PAINT BRUSH	HES	CARTUCCIA	40.000
COMMODORE 64	COCO	HES	CASSETTA	30.000
COMMODORE 64	LOGO	COMMODORE	DISCO	171.000
COMMODORE 64	SPEED/BINGO MATH	COMMODORE	CARTUCCIA	49.000
COMMODORE 64	VISIBLE SOLAR SYSTEM	COMMODORE	CARTUCCIA	49.000
OMMODORE 64	GORTEK E I MICROCHIPS	COMMODORE	CASSETTA	29.000
ATARI 800XL	STATI E CAPITALI D'EUROPA	ATARI	CASSETTA	39.000
ATARI 800XL	SCRAM	ATARI	CASSETTA	49.000
ATARI 800XL	ATARI LOGO	ATARI	CARTUCCIA	129.000
ATARI 800XL	ATARI MUSIC I E II	ATARI	CASSETTA E DISCO	69.000
ATARI 800XL	PAINT	ATARI	DISCO	69.000
ATARI 800XL	VIDEO EASEL	ATARI	CASSETTA	99.000
MZ 700	MATEMATICA 1 E 2	SHARP	CASSETTA	50.000

sinclair
ZX Spectrum
MUSICMASTER
SOFTWARE BY Incognito Software Ltd.
CASSETTE 48K RAM

Maestro Computer

Anzi nel programma che serve a far muovere questa palla di moto accelerato sarà necessario inserire proprio la formula matematica che identifica tale moto e successivamente verificare sul monitor la veridicità delle previsioni.

La fisica, la biologia, la chimica, l'astronomia e tutte le altre scienze naturali possono trovare nel computer un formidabile strumento didattico.

$1 + 1 = 2$ ovvero le applicazioni matematiche.

Possiamo dividere il settore in applicazioni riguardanti l'algebra e in applicazioni riguardanti la geometria.

Per quest'ultima si può ricorrere alle capacità grafiche del computer ad esempio per realizzare disegni, calcolare aree, volumi perimetri...

L'algebra è invece parecchio più complessa.

A differenza di tutto ciò che riguarda il mondo fisico, l'algebra è solo numeri, e dire che $24 \times 5 - 7 = 113$, per il computer non è un grosso sforzo, ma non serve a niente dal punto di vista didattico.

È molto più utile sapere che la formula risolutiva delle equazioni di secondo grado si ottiene partendo da e giungendo a.

Purtroppo il BASIC non è un linguaggio molto adatto alla risoluzione formale, ma nondimeno sono stati realizzati programmi didattici anche in questo settore.

LA MUSICA

Imparare la musica grazie al computer non è più una novità.

L'Intellivision ha realizzato un sintetizzatore collegabile alla propria consolle di videogiochi (dotata dell'adattatore per computer) che oltre a servire alla composizione della musica (e alla sua visualizzazione sotto forma di note sul pentagramma), è utile come strumento didattico. Infatti viene fornito con un programma che contiene delle musiche preregistrate che vengono visualizzate sotto forma grafica, e l'utente deve cercare di riprodurle.

Questo sintetizzatore è dotato di una tastiera vera, che nulla ha da invidiare con quella di organi elettronici propriamente detti.

Anche altre macchine quali lo Spectrum, il Commodore o lo Spectravideo hanno i loro programmi per emulare sintetizzatori, con i quali ci si può sbizzarrire nel comporre musica.

CONCLUSIONI

L'home computer non può certo sostituire ne il libro ne l'insegnante. Rimane il fatto che usare un joystick è più divertente che non voltare una pagina.

Giancarlo Butti

SOFTWARE HES

DISTRIBUITI DALLA JCE

CBM 64

EDUCATIVI

TURTLE GRAPHICS II
Un modo eccitante e divertente per introdurre il principiante alla scoperta dei concetti base di programmazione.
Semplice da utilizzare, questo nuovo linguaggio didattico comprende le migliori caratteristiche del LOGO e PILOT.
Aggiunge più di 30 comandi differenti per il sonoro, colore, grafica, movimento ecc.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard
H/0310-01 — L. 74.000

TURTLE TOYLAND JR
Guidando una tartaruga lungo lo schermo con il joystick è possibile creare, muovere ed inserire nuove figure e caratteri. Un metodo nuovo per apprendere i concetti del computer e della programmazione giocando con i colori, gli effetti musicali e la grafica in movimento sullo schermo.
Supporto: cassetta e disk
Configurazione richiesta: standard, joystick, registratore o floppy disk 1541.
H/0310-02 — L. 74.000

PAINT BRUSH
Un generatore grafico studiato per creare disegni sullo schermo, consigliato a tutte le età - dai 6 anni in poi
Utilizzando il joystick per controllare i movimenti del cursore e la tastiera per selezionare i colori e la grafica, le possibilità di questo package diventano praticamente illimitate. A corredo viene inoltre fornita, una cassetta dimostrativa contenente numerosi esempi grafici e disegni.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
H/0310-03 — L. 45.000

GIOCHI

RETROBALL
L'emozionante e divertente gioco dell'Hockey su ghiaccio riproposto ora sul computer.
Possibilità di giocare fra 2 giocatori o contro il computer.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
Istruzioni in italiano.
H/0311-01 — L. 24.000

MR. TNT
Mr. TNT è la versione da casa del famoso gioco arcade giapponese "DYNAMITE". Conduci il candelotto di TNT attraverso il circuito di piste ardenti muovendo molto velocemente, poichè una piccola indecisione li farebbe accendere distruggendoti.
Venti livelli di difficoltà crescente ti attendono!
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
H/0311-02 — L. 70.000

GHOST MANOR/SPIKE'S PEAK
Due splendide avventure grafiche al prezzo di una.
In Ghost manor il giocatore deve affrontare spettri e scheletri, mostri mummie e formiche mortali per salvare l'amico dal Conte Dracula. In Spike's Peak una straordinaria sequenza di catastrofi naturali e pericoli mortali.
Supporto: diskette
Configurazione richiesta: floppy disk 1541
H/0311-03 — L. 60.000

MINNESOTA FATS' POOL CHALLENGE
Un simulatore di biliardo con tutte le caratteristiche reali di un vero biliardo.
Sono previsti 1 o 2 giocatori con 6 varianti di gioco.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
H/0311-04 — L. 70.000

THE PIT
In questo famoso gioco arcade bisogna condurre l'avventuriero nel tunnel sotterraneo di un pianeta alieno alla ricerca del favoloso forziere che però contiene PIT, una trappola mortale dalla quale nessuno è ancora riuscito a sfuggire.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
H/0311-05 — L. 70.000

ROOTIN TOOTIN
Un popolare gioco arcade giapponese con schermi e concetti completamente inediti nel campo dei giochi/labirinto.
Ti sposti lungo i righi del pentagramma con un trombone colpendo le note che incontri davanti a te.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
H/0311-06 — L. 80.000

HES GAMES 84
Al meglio della condizione fisica ti presenti alla competizione di queste 6 discipline olimpiche offerte da HES GAMES: tuffi, sollevamento pesi, 100 metri piani, salto in lungo, tiro con l'arco, corsa ad ostacoli.
Supporto: diskette
Configurazione richiesta: floppy disk 1541, joystick
H/0311-07 — L. 90.000

SYNTHESOUND 64
Trasforma il tuo C64 in un incredibile sintetizzatore musicale e generatore di effetti speciali.
La tastiera del computer diventa una vera e propria tastiera musicale con una parte solista ed una parte per l'accompagnamento.
Supporto: diskette
Configurazione richiesta: standard
H/0311-08 — L. 45.000

COCO
Eccezionale computer games di tipo educativo, che insegna le tecniche fondamentali del computer, il linguaggio basic, come risolvere i problemi scomponendo ogni programma in semplici pezzi e simulando l'effetto di ogni istruzione.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: standard
Istruzioni in italiano.
H/0311-09 — L. 35.000

BENJI'S SPACE RESCUE
Assieme al cane Benji' stella di molti sceneggiati televisivi americani, intraprenderà un viaggio attorno al sistema solare, alla ricerca di alcuni scienziati rapiti. Scoprirai le meraviglie del cosmo, e combatterai contro alieni, insieme al fedele Benji. Dovrai mettercela veramente tutta per scoprire dove sono tenuti prigionieri gli scienziati. Ce la farai?
Supporto: diskette
Configurazione richiesta: floppy disk 1541
H/0311-10 — L. 24.000

APPLICATIVO GESTIONALE

HES WRITER 64
Con questo programma avanzato di word processing è possibile scrivere molto facilmente note, lettere ed ogni tipo di manoscritto.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: registratore o floppy disk 1541 per il salvataggio dei testi.
Stampante Commodore o compatibile.
H/0312-01 — L. 100.000

OMNI WRITER/OMNI SPELL
Un potentissimo programma di word processing estremamente facile da utilizzare. Puoi creare qualsiasi tipo di testo, lettere commerciali, articoli di giornali e stampare tutte le copie desiderate. OMNI WRITER è semplice da usare come una macchina da scrivere ma aggiunge la flessibilità del computer. Puoi cambiare istantaneamente il contenuto dello schermo e vedere che cosa stamperà.
Supporto: diskette
Configurazione richiesta: floppy disk 1541
Stampante Commodore o compatibile.
H/0312-02 — L. 160.000

UTILITA'

HESMON 64
HESMON è un monitor linguaggio macchina del 6502/6510 con mini assembler e con l'aggiunta di 30 comandi di utilità.
Un potente accessorio con molte caratteristiche non reperibili sugli altri monitor ed indispensabile per tutti coloro che vogliono programmare in linguaggio assembler.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard
H/0313-01 — L. 90.000

64 FORTH
Linguaggio interattivo che unisce la facilità del Basic alla velocità ed alla efficienza nell'uso della memoria dell'assembler.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard
H/0313-02 — L. 140.000

6502/6510 PROFESSIONAL DEVELOPMENT SYSTEM
Un completo package per il linguaggio assembler, ideale per i principianti e indispensabile per i programmatori esperti che racchiude 2 programmi: HESBAL e HESDIT.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: standard
H/0313-03 — L. 70.000

VIC 20

EDUCATIVI

TURTLE GRAPHICS
Un modo eccitante e divertente per introdurre il principiante alla scoperta dei concetti base di programmazione.
Semplice da utilizzare, questo nuovo linguaggio didattico comprende le migliori caratteristiche del LOGO e PILOT.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: espansione RAM opzionale
H/0320-01 — L. 90.000

GIOCHI

TORG
TORG è un'avventura all'interno di un intricato labirinto. Intrappolato dentro una griglia devi assolutamente cercare la via d'uscita distruggendo le varie ondate di mostri che ti attaccano per annientarti.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: RAM standard, joystick
H/0321-01 — L. 15.000

RAID ON ISRAM
Una missione di ricerca e distruzione controllata interamente dal joystick. Con l'aiuto dei lanciarazzi, piloti il tuo caccia in una fantastica avventura ai limiti del reale.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: RAM standard, joystick
H/0321-02 — L. 15.000

COCO 2
Un fantastico computer games di tipo educativo, che ti permetterà di creare da solo i tuoi giochi.
Supporto: cassetta e disk
Configurazione richiesta: 16K RAM, registratore o floppy disk 1541
H/0321-03 — L. 30.000

AGGRESSOR
Come un valoroso pilota devi proteggere i depositi di benzina di Stellarium dagli attacchi delle navicelle di Zaurien.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
Istruzioni in italiano.
H/0321-04 — L. 30.000

GRID RUNNER
Accanitevi contro il nemico droido che si ammassa su "Grid" la stazione nucleare nell'orbita solare terrestre.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
H/0321-05 — L. 50.000

PROTECTOR
Le orde della città di Fraxullan stanno attaccando la tua città e catturando gli abitanti.
Tu devi aiutare la popolazione, trasportandola nella Città della Nuova Speranza, sull'altro lato del vulcano; ma i sopravvissuti non sono ancora salvi.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
Istruzioni in italiano.
H/0321-06 — L. 30.000

PREDATOR
Fiero come un'aquila, voli nel cielo, difendendo il tuo spazio dagli attacchi di nemici pennuti. Mano a mano che sconfiggi i tuoi avversari, avanzi lungo la scala di 99 livelli di difficoltà.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard, joystick
Istruzioni in italiano.
H/0321-07 — L. 30.000

APPLICATIVO GESTIONALE

HES WRITER
Con questo programma avanzato di word processing è possibile scrivere molto facilmente note, lettere ed ogni tipo di manoscritto.
Alcune delle caratteristiche sono: centratura del testo, numerazione delle pagine, cancellazione e spostamento di una o più linee di testo, ricerca veloce di stringhe.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: espansione RAM opzionale; registratore o floppy disk 1541 per il salvataggio dei testi; stampante Commodore compatibile.
Istruzioni in italiano.
H/0322-01 — L. 50.000

UTILITA'

6502 PROFESSIONAL DEVELOPMENT SYSTEM
Un completo package per il linguaggio assembler, ideale per i principianti e indispensabile per i programmatori esperti che racchiude 2 programmi: HESBAL e HESDIT.
HESBAL è un assembler che usa i mnemonici standard MOS in 1 o 2 passi
HESDIT: un potente FULL-SCREEN TEXT EDITOR indispensabile per creare o gestire numerosi files.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: standard
H/0323-01 — L. 50.000

VIC FORTH
Linguaggio interattivo che unisce la facilità del basic alla velocità ed alla efficienza nell'uso della memoria dell'assembler.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: espansione RAM opzionale
Manuale d'istruzioni in italiano
H/0323-02 — L. 50.000

HESMON
HESMON è un monitor linguaggio macchina del 6502 con un mini assembler e con l'aggiunta di 30 comandi di utilità.
Supporto: cartridge
Configurazione richiesta: standard
Manuale d'istruzione in italiano
H/0323-03 — L. 50.000

PER LE ORDINAZIONI, USARE IL MODULO D'ORDINE DELLA PAGINA SEGUENTE

SOFTWARE

SPECTRUM

EDUCATIVI/DIDATTICI

GRAFICA PER TUTTI
Il vostro Spectrum diventa un potente ma semplice strumento per disegnare, e il vostro schermo una tela, sulla quale dipingere con i colori dell'arcobaleno.
Un programma italiano, pensato soprattutto per la didattica, facile da usare e adatto anche per i più piccoli, ma che può sfruttare istruzioni potenti che permettono, ad esempio, di colorare una figura solo definendo un punto all'interno della stessa.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0100-01 **L. 25.000**

MANUALE DI GEOMETRIA PIANA
Il programma consente la consultazione e l'applicazione pratica di numerose regole di geometria piana, tra cui: calcolo di aree, perimetri, settori, ecc. Valido aiuto agli studenti e professionisti per fare rapidamente i calcoli.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0100-02 **L. 25.000**

MANUALE DI GEOMETRIA SOLIDA
Il programma consente la consultazione e l'applicazione pratica di numerose regole di geometria solida, tra cui: calcolo di volumi, superfici, sezioni, ecc.
Aiuto incontestabile per studenti, professionisti e chiunque abbia da affrontare questi problemi e i relativi calcoli.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0100-03 **L. 25.000**

TRIGONOMETRIA
Eccezionale TRILOGIA che trasporta l'utente nel mondo incantato della TRIGONOMETRIA.
Valido aiuto per lo studente che deve affrontare questa materia per la prima volta.
Manuale pratico per il professionista che deve risolvere problemi trigonometrici. Il programma offre il vantaggio non solo di risolvere i triangoli ma anche di visualizzarli ridotti in scala. La TRILOGIA viene fornita con un utile volumetto, che riproduce tutte le principali videate, al fine di migliorare la consultazione del programma.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0100-04 **L. 25.000**

GIOCHI

MOSAICO
Il programma mosaico è un gioco che vi permette di scoprire pezzo per pezzo, un disegno precedentemente realizzato con lo Spectrum. I disegni possono essere già presenti sulla cassetta, oppure realizzati dall'utente, con un apposito programma contenuto nella cassetta stessa.
Le numerosissime caselline che compongono il disegno, rendono appassionante il gioco, la possibilità di creare sempre nuovi disegni, lo rende elettrizzante.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0101-01 **L. 20.000**

BATTAGLIA NAVALE
Evitiamo lo spreco di carta e le laboriose sistemazioni delle navi. Adesso è possibile giocare alla Battaglia Navale con lo Spectrum. Il calcolatore segnala i tiri effettuati e i centri ottenuti.
Un giocatore per volta definisce la posizione delle proprie navi. Il calcolatore memorizzerà le posizioni delle navi e per ogni tiro darà l'adeguato messaggio.
Quando un giocatore affonda tutte le navi dell'avversario compare la scritta "VITTORIA" e vengono visualizzate le navi superstiti del vincitore.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0101-02 **L. 20.000**

PUZZLE MUSICALE
Programma che, oltre ad essere un gioco, possiede ottime caratteristiche didattiche offrendo la possibilità di imperare e riprodurre i brani proposti dal computer.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0101-03 **L. 20.000**

SUPER EG
Sei atterrato su Marte e hai scoperto un labirinto in cui gli antichi abitanti hanno lasciato un favoloso tesoro custodito da molti alieni. Con l'aiuto di una mappa elettronica devi percorrere le varie stanze difendendoti dai mostri e devi raccogliere le sette chiavi che aprono il cofano del tesoro.
Il primo gioco interamente ideato e programmato in Italia con qualità grafica e controllo di movimento paragonabile ai migliori giochi arcade in circolazione.
J/0101-04 **L. 20.000**

APPLICATIVI/GESTIONALE

SPECTRUM WRITER
MICRODRIVE COMPATIBILE
SPECTRUM WRITER è il programma professionale di elaborazione e stampa delle parole e dei testi - Word Processor - creato specificatamente per il computer Spectrum 48 K. SPECTRUM WRITER consente di scrivere e comporre qualsiasi tipo di testo.
Sono immediatamente collegabili la ZX PRINTER, la SEIKOSHA 50S e la ALPHACOM 32.
Con l'apposita interfaccia è possibile collegare qualsiasi tipo di stampante parallela.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM, microdrive opzionale
J/0102-01 **L. 40.000**

MASTER FILE – MICRODRIVE COMPATIBILE
Senza dubbio il più potente data base e sistema di archiviazione di files oggi disponibile.
Interamente scritto in codice macchina per il compattamento e la velocità, offre 32 K di memoria - max - per i dati in ogni file - 26 campi per record - 128 caratteri per campo. I files possono essere caricati o salvati indipendentemente dal programma e memorizzati su cassette o cartridge Microdrive.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM, microdrive opzionale
J/0102-02 **L. 40.000**

TECNICO/SCIENTIFICI

ING. 1/ CALCOLO AD ELEMENTI FINITI
Questo programma, adoperando il metodo ad elementi finiti triangolari, permette di analizzare in maniera precisa e veloce pannelli piani di qualsiasi forma e di qualsiasi caratteristiche elastiche. La struttura può essere discretizzata con più di ottanta elementi permettendo così la risoluzione di problemi anche iperstatici con una geometria complessa. La possibilità di rappresentare graficamente la struttura deformata, sovrapposta a quella non deformata, permette una facile interpretazione dei risultati e del comportamento della stessa.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0104-01 **L. 30.000**

TOPOGRAFIA
Programma veramente completo e utile a tutti gli studi professionali, questo Package permette il calcolo dell'area di una figura piana in molteplici modi, a seconda dei dati disponibili. Strutturato a sottoprogrammi, indipendenti fra loro, il programma consente il calcolo di aree con il metodo del camminamento, fornendo le coordinate cartesiane o polari dei vertici, o in svariati altri modi.
La rappresentazione grafica della figura di cui si sta calcolando l'area, e la possibilità di memorizzare e sommare fra loro aree di figure diverse completano il programma.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0104-02 **L. 30.000**

CALCOLO TRAVI IPE
Il programma consente il calcolo di travi IPE, caricate uniformemente e semplicemente appoggiate agli estremi.
Si può effettuare il calcolo di una sola trave, o di più travi affiancate.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0104-03 **L. 25.000**

ENERGIA SOLARE
Finalmente un programma che consente il calcolo di un impianto solare in brevissimo tempo, che non si limita ad una semplice analisi, ma anche ad una valutazione economica. Si è tanto parlato di energie alternative, ma pochi ne hanno parlato in modo completo anche dal punto di vista economico.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0104-04 **L. 30.000**

ALGEBRA MATRICIALE
Raccolta di otto programmi che permettono di risolvere le operazioni dell'algebra matriciale:
1 - Matrice inversa
2 - Determinante
3 - Prodotto
4 - Somma
5 - Sistemi di equazioni - Metodo di GAUSS
6 - Sistemi di equazioni - Metodo iteratico di GAUSS/SEIDEL
7 - Autovalori complessi
8 - Decomposizione ortogonale
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0104-05 **L. 30.000**

STUDIO DI FUNZIONI
E' un programma per disegnare in alta risoluzione fino a 8 grafici di funzioni diverse.
Si possono trovare MASSIMI, MINIMI, INTERSEZIONI, ZERI, ecc. con precisione a piacere.
E' possibile determinare anche il campo di esistenza e i limiti della funzione e si può ingrandire a tutto schermo qualsiasi piccolo particolare del grafico.
E' completamente protetto da qualsiasi tipo di errore.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0104-06 **L. 30.000**

HOME/DOMESTICO

TOTIP
Un programma per giocare la schedina Totip; una colonna per volta oppure dei sistemi con triple e doppie.
All'inizio del programma, l'utente propone le probabilità di uscita in ogni segno, per ogni corsa, secondo il suo giudizio. Il programma emette la schedina in base a quelle probabilità e ad un algoritmo che stabilisce le cosidette "sorprese". Quindi, la schedina che ne deriva è ragionata, e allo stesso tempo casuale.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0105-01 **L. 20.000**

ASTROLOGIA
Oroscopo accuratissimo e personalissimo di almeno 2000 parole: viene calcolato il vostro personale oroscopo, completo di tutti gli aspetti interplanetari e le configurazioni relative allo zodiaco, le loro longitudini esatte a meno di 6 minuti d'arco e la loro interpretazione.
Sistemi usati: zodiaco tropicale e sistema di Placidus per la divisione delle Case.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0105-02 **L. 25.000**

CBM 64

GIOCHI

GARDEN WARS
Una fuga su 8 piani diversi, inseguito da mostri orrendi per sfuggire da un incantesimo, aiutato solo dalla propria abilità e da alcuni gnomi. Ecco il compito del nostro eroe.
Un gioco, che con solo due livelli di difficoltà, selezionabili dall'utente, riesce a soddisfare le esigenze dei neofiti, e dei più esperti giocatori di videogames.
La grafica del C64 viene in questo programma sfruttata al meglio rendendolo accattivante.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: standard
J/0111-01 **L. 20.000**

VIC 20

GIOCHI

CHESS WARS
Finalmente è possibile giocare a scacchi sul VIC20 inespanso. Questo programma permette di giocare con il calcolatore selezionando fino a 9 livelli di difficoltà.
Il programma comprende tutte le mosse speciali come, promozione di pedone a regina, en-passant, arrocco stabilite dal regolamento, ed alcune mosse di apertura standard: la partita spagnola, la difesa siciliana, la difesa francese e la partita di Regina ortodossa. Un modo divertente per trascorrere le giornate in compagnia del vostro VIC20.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: RAM standard
J/0121-01 **L. 20.000**

SI ACCETTANO FOTOCOPIE DI QUESTO MODULO D'ORDINE

Cedola di commissione da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI
Inviatemi i seguenti programmi:

Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:
Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
Partita I.V.A.

PAGAMENTO:
☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
☐ Contro assegno, al postino l'importo totale
AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

Quando Commodore dice "sistema"...

commodore

Conserva queste pagine.

ETHOS

...è un vero
per il gioco, lo stu

Scegli qui il regalo intelligente per le vacanze.

STAMPANTE
Ora tutti i tuoi programmi oltre che leggerli sul video li puoi mettere su carta (e puoi anche stamparli a colori) puoi inviare lettere d'affari, fare corrispondenza in generale, inviti, libri, e realizzare programmi di word processing. L. 515.000 + IVA.

FLOPPY DISK
Ti consente di sfruttare la potenza e la potenzialità del VIC 20 o del Commodore 64. Rende veloce ed efficiente la memorizzazione e il recupero dei dati e dei programmi. Immagazzina sino a 170.000 caratteri per ogni singolo disco. L. 630.000 + IVA.

VIC 20 COMPUTER
Ecco alcune notizie sul tuo prossimo amico. 5 Kbytes espandibili a 32, 24 colori in tastiera per una infinità di combinazioni cromatiche. Note musicali. Collegabile al registratore, al floppy disk, al plotter e alla stampante. Collegabile, tramite Modem, alle normali linee telefoniche. Il più venduto nel mondo. L. 199.000 + IVA.

NOVITÀ

PLOTTER/STAMPANTE A COLORI
Per scatenare tutta la potenza del tuo sistema *(gira pagina).*

sistema
dio, la professione.

ETHOS

Oggi scatena la pot
con il nuovo plotter

enza del tuo sistema /stampante a colori.

ETHOS

Una matita in mano al tuo computer! Il plotter/stampante 1520 disegna a colori tutte le figure che vuoi. Traccia con assoluta precisione grafici, schemi tecnici di architettura e ingegneria, planimetrie ecc. È una vera stampante con tanti caratteri in diversi formati.

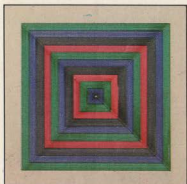
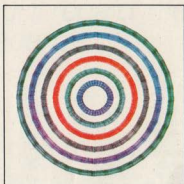
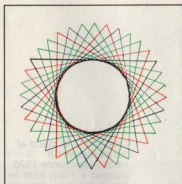
1520

Disegna e scrive sui due assi. È compatto, leggero, affidabile, dal funzionamento silenzioso. È firmato Commodore.

commodore COMPUTER

Nuovo plotter/stampa

Ora che ce l'hai,

scrivi, disegni, fai i gra

Quadrati concentrici.

Cerchi concentrici.

Triangoli rotanti.

Caratteri di diverso formato.

SIAMO LIETI DI INFORMARTI CHE ABBIAMO
RICEVUTO LA TUA LETTERA DEL 12.3.83
NELLA QUALE CI SPIEGAVI QUANTA CURA HAI
POSTO NEL RISOLVERE IL PROBLEMA CHE
BEN CI E' NOTO.
VORREI COMUNQUE AGGIUNGERE ALTRE COSE A
RIGUARDO E SE E' POSSIBILE DARTI UN AIU-
TO SUL PROBLEMA DELLA RISOLUZIONE DI
PARTICOLARI DISEGNI UTILIZZANTE DEI
VERI E PROPRI PLOTTER.
HO SCOPERTO CHE LA COMMODORE VENDE
UN PLOTTER CHIAMATO 1520 .

Corrispondenza.

Un cono formato da cerchi.

Nuovo! Dalla Commodore. È arrivato il primo plotter/stampante che puoi collegare direttamente al tuo VIC 20, o al Commodore 64.

Provalo, e scatena tutta la potenza del tuo computer... guarda quante cose sa fare.

Disegna a 4 colori, figure anche complesse; e sa tracciare disegni molto grandi, di 30-40 cm. Fa i grafici.

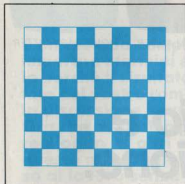
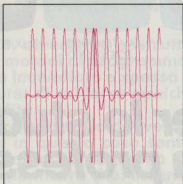
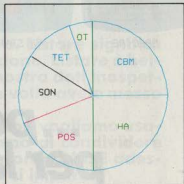
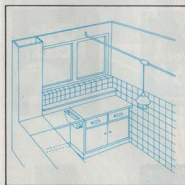
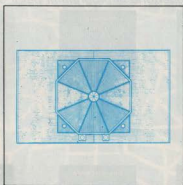
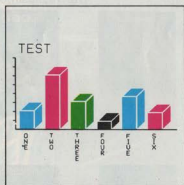
Ha una grafica da plotter estremamente accurata con una altissima risoluzione (di 0,2 mm) perché usa 4 pennini che stampano formando una linea continua.

È una vera stampante! Stampa i normali caratteri in quattro differenti misure automaticamente.

Con opportuni comandi sul computer, stabilisce le dimensioni dei caratteri, le maiuscole o le minuscole.

Ma non solo. Può stampare sia in orizzontale - fino a un massimo di 80 caratteri per riga - che in verticale, usando

nte 1520 Commodore
guarda che ci fai.
fici, stampi a 4 colori.

ETHOS

Una scacchiera.

Funzioni.

Grafici a colori.

Progetti d'ambiente.

Piante, planimetrie, schemi tecnici.

Istogrammi.

l'altezza della carta!
Così potrai scrivere testi di qualsiasi "giustezza" tipografica. È facile da usare: è sufficiente un po' di familiarità con il linguaggio BASIC e con i princìpi della programmazione; e potrai scrivere tu stesso i programmi per il tuo plotter.

E poi confronta il prezzo: il concorrente più vicino costa almeno tre volte tanto... e il nuovo plotter Commodore è anche più compatto e più leggero.
Non c'è miglior regalo che puoi fare al tuo sistema.
Commodore Italiana S.p.A. Tel. (02) 618321.

commodore
COMPUTER

E scegli tra cento e cento programmi per il gioco...

Dal favoloso catalogo di giochi e programmi del VIC 20:

SPECTRE

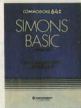
VIC STAT

MATEMATICO/ SCIENTIFICO

JUPITER LANDER

HOME BABY SITTER

...per lo studio e per la professione.

Dal vastissimo repertorio di programmi per il Commodore 64:

Facile registrazione dati.

Punta un dito e Commodore fa.

Per creare tutti i testi che vuoi (con manuale).

Direttamente dalle sale-giochi.

Calcio spettacolo.

commodore COMPUTER

Commodore Italiana S.p.A. - Tel. (02) 618321

ETHOS

LISTANDO

SI IMPARA

È un metodo semplice, divertente e istruttivo. Listare significa imparare i termini e i metodi di programmazione. Listare è bello perché il risultato è immediato e spesso mostra doti inaspettate del vostro computer di cui forse qualche volta avete messo in discussione la validità.
Ora che ce l'hai impara ad usarlo davvero. Non vogliamo usare slogan di altri ma in questo caso sentiamo di condividere questo messaggio e non ci vergognamo di riproporlo. E adesso al lavoro senza dimenticare che: listando si impara.

CIMITERIUS
per Commodore 64

Non è certo cosa di tutti i giorni dover attraversare nel buio più profondo un vecchio cimitero di campagna mentre lampi e tuoni scuotono e illuminano a tratti il cielo. Ma è proprio quello che dovrete fare per poter tornare a casa vostra, con la massima attenzione a tutte le tombe ancora scoperte disseminate per tutto il cimitero, pronte a divenire vostra dimora stabile al primo piede in fallo.

Dopo la consueta pagina grafica di presentazione, compariranno le istruzioni, e vi sarà chiesto il grado di difficoltà con cui vorrete giocare.

Un enorme lampo, seguito dal relativo tuono, scuoterà il vostro schermo e segnerà l'inizio del gioco. Grazie al joystick, nel buio più completo, vi muoverete all'interno del cimitero con non poche difficoltà; sarete aiutati dal fuoco del joystik che provocherà a vostro piacimento dei flash sullo schermo permettendovi di controllare la vostra posizione (e soprattutto quella delle tombe).

Unico inconveniente: il vostro punteggio diminuirà in proporzione al numero di volte che avrete usufruito di questa opportunità.

000 - 034 Schermata grafica iniziale
035 - 085 Istruzioni
090 - 100 Scelta del grado di difficoltà
100 - 405 Grafica del tracciato
404 - Movimento del joystick
600 - Routine di fine gioco

```
1 REM************************************
2 REM***          CIMITERIUS          ***
3 REM************************************
4 POKE53281,12:POKE53280,13
5 CL=54272
6 PRINT"♥"
7 PRINTTAB(10)"■■■■■■■■■■■■   CIMITERIUS  ■"
9 REM             C=64 MILANO CLUB
10 FORA=1024TO1063:POKEA,43:POKEA+CL,1:NEXT
15 FORA=1063TO2023STEP40:POKEA,43:POKEA+CL,1:NEXT
25 FORA=2023TO1984STEP-1:POKEA,43:POKEA+CL,1:NEXT
30 FORA=1984TO1024STEP-40:POKEA,43:POKEA+CL,1:NEXT
32 FORI=1TO2800:NEXT
34 POKE53281,0:POKE53280,0
35 PRINT"■♥■■  E' UNA TETRA, FREDDA E BUIA NOTTE."
36 PRINT"VOI, PER TORNARE A CASA, DOVETE AT-"
37 PRINT"TRAVERSARE IL CIMITERO DEL PAESE MEN-"
38 PRINT"TRE UN VIOLENTO TEMPORALE CON I SUOI"
39 PRINT"LAMPI ILLUMINA A TRATTI LA STRADA"
40 PRINT"CHE STATE PERCORRENDO."
42 PRINT"PER NON CADERE NELLE TOMBE SCOPERTE VOI■DOVRETE SFRUTTARE I LAMPI"
44 PRINT"■■■■              ISTRUZIONI ? S/N"
45 GETA$:IFA$=""THEN45
46 IFA$="N"THEN90
48 PRINT"♥■■"
50 PRINT"■■■ POSIZIONATE IL JOYSTICK NELLA PORTA 2"
65 PRINT"■■■    PREMI IL BOTTONE ■FIRE BUTTON■";
70 PRINT"■PER      ■UN LAMPO";
72 PRINT" PER ILLUMINARE LA STRADA, "
75 PRINT"MA BADA CHE OGNI VOLTA CALERA' IL PUN-"
77 PRINT"TEGGIO!!!"
80 PRINT"■■■     PREMI ■RETURN■ PER CONTINUARE"
85 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN85
90 PRINT"■♥■■■      GRADO DI DIFFICOLTA'?":SC=0:C=30720
91 PRINTTAB(12)"■■■1 ■2 ■3 ■4 ■5"
92 GETA$:IFA$<"1"ORA$>"5"THEN92
93 IFA$="1"THENZ=55:CU=2012:DF=.2
94 IFA$="2"THENZ=80:CU=2016:DF=.25
95 IFA$="3"THENZ=110:CU=2006:DF=.3
96 IFA$="4"THENZ=130:CU=2019:DF=.35
97 IFA$="5"THENZ=160:CU=2002:DF=.4
98 GOSUB200:GOSUB5000:GOSUB200:GOSUB5000:PRINT"♥":GOTO410
100 PRINT"♥"
105 PRINTTAB(25)"//"
110 PRINTTAB(23)"/♦//"
115 PRINTTAB(22)"/^/"
120 PRINTTAB(19)"/♦//"
125 PRINTTAB(18)"/^/"
130 PRINTTAB(17)"//"
135 PRINTTAB(16)"//"
140 PRINTTAB(16)"Z"
145 PRINTTAB(15)"/"
146 PRINT"♥":RETURN
148 PRINT"♥":PRINTTAB(25)"//"
150 PRINTTAB(23)"/Z//"
152 PRINTTAB(22)"/^/"
155 PRINTTAB(19)"/Z//"
160 PRINTTAB(19)"^/"
162 RETURN
165 PRINT"♥":PRINTTAB(25)"//"
170 PRINTTAB(23)"/Z//"
175 PRINTTAB(23)"^/"
178 RETURN
180 PRINT"■"
```

```
200 PRINT"■":FORT=1TO3:GOSUB165:FORR=1TO30:NEXTR,T
205 FORT=1TO3:GOSUB148:FORR=1TO30:NEXTR,T
210 FORT=1TO9:GOSUB100:NEXT
222 POKE649,1
225 FORT=1TO9:POKE53281,3:POKE53281,1
227 POKE53281,0:NEXT
230 REM RUMORE
238 RETURN
410 FORK=1TOZ
415 X=INT(RND(1)*880)+1144
420 POKEX,97:POKEX+CL,0:NEXT
425 POKECU,15:POKECU+CL,1:POKECU-40,32:POKECU+1,40:POKECU-1,40
430 FORT=1024TO1184:POKET,32:NEXT
435 FORT=1024TO1062:POKET,35:POKET+CL,3:NEXT
440 POKE1044,32
442 GOSUB800:SC=SC+(INT(SC/10))
445 IFPEEK(56320)=127THEN445
446 IFPEEK(1044)=15THEN700
447 POKE649,1
450 IF(PEEK(56320)AND1)=0THEN500
455 IF(PEEK(56320)AND4)=0THEN520
460 IF(PEEK(56320)AND8)=0THEN540
465 IF(PEEK(56320)AND2)=0THEN560
470 IF(PEEK(56320)AND16)=0THENGOSUB800
475 GOTO445
500 IFPEEK(CU-40)=97THEN600
505 IFPEEK(CU-40)=35THENCU=CU+40
515 POKECU,32:CU=CU-40:POKECU+CL,1:POKECU,15:SC=SC+10:GOTO0445
520 IFPEEK(CU-1)=97THEN600
525 POKECU,32:CU=CU-1:POKECU+CL,1:POKECU,15:SC=SC+10:GOTO445
540 IFPEEK(CU+1)=97THEN600
545 POKECU,32:CU=CU+1:POKECU+CL,1:POKECU,15:SC=SC+10:GOTO445
560 IFPEEK(CU+40)=97THEN600
565 POKECU,32:CU=CU+40:POKECU+CL,1:POKECU,15:SC=SC-10:GOTO445
600 PRINT"■■■■"
605 PRINTTAB(15)"■■■■R.I.P.
610 GOSUB230
615 PRINTTAB(11)"■■■■■■■■■AMICO FRETTOLOSO!"
620 FORT=1TO2500:NEXT:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■GIOCHI ANCORA? S/N"
625 GETA$:IFA$=""THEN625
628 IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN625
630 IFA$="S"THEN90
640 PRINT"■"
645 PRINTTAB(13)"■■■■  CIMITERIUS    "
650 END
700 PRINT"■■■SCORE=";INT(SC*DF)*10
710 POKE53281,12:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■SEI A CASA !!!"
720 PRINT:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■SEI PRUDENTE!"
730 FORT=1TO2500:NEXT:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■UN NUOVO GIOCO? S/N"
735 GETA$:IFA$=""THEN735
740 IFA$="S"THENPOKE53281,0:GOTO90
745 GOTO640
800 SC=SC-(INT(SC/10))
805 FORT=1TO4:POKE53281,7:FORD=1TO70:NEXTD:POKE53281,0:NEXT:GOSUB225:GOTO5000
5000 S=13*4096+4*256
5010 FORT=STOS+24:POKET,0:NEXT
5020 POKES+24,15
5030 POKES+5,16*1+10:POKES+6,16*5+11
5040 POKES+1,80:POKES,80
5050 POKES+4,129:FORT=1TO300:NEXT:POKES+4,128
5060 RETURN

READY.
```

CONSOLLE GAMES

PIÚ VENDUTI

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

BURGERTIME Intellivision
DECATHLON Activision
PITFALL II Activi
DONKEY KONG JR. Coleco
POLE POSITION Atari
POPEYE Parker
ZAXXON Coleco
RIVER RAID Activision
H.E.R.O. Activision
Q* BERT Parker

PIÚ VOTATI

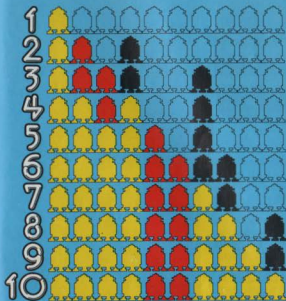
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

ZAXXON Coleco
BURGERTIME Intellivision
DECATHLON Activision
Q* BERT Parker
DONKEY KONG Coleco
PITFALL II Activision
RIVER RAID Activision
ENDURO Activision
TURBO Coleco
DRACULA Imagic

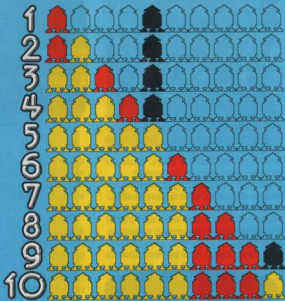
OLIMPO SI LEGGE COSÌ. Ogni tabella riporta in basso i titoli dei giochi: il primo a sinistra occupa la posizione di testa e spostando lo sguardo verso destra si incontrano le posizioni successive. Ad ogni titolo è abbinata una colonna di missilini; l'eventuale diversa colorazione evidenzia per ogni gioco la mutata posizione in classifica rispetto al mese precedente: il rosso per le posizioni guadagnate, il giallo per la posizione attuale o per quella

COMPUTER GAMES

PIÙ VOTATI

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MANIC MINER Spectrum
CRAZY KONG CBM 64
ATIC ATAC Spectrum
INT. SOCCER CBM 64
FROGGER CBM 64
JET SET WILLY Spectrum
FROG Vic 20
3D ANT ATTACK Spectrum
CYCLON Vic 20
JET PAC Spectrum

PIÙ VENDUTI

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

INT. SOCCER CBM 64
3D ANT ATTACK Spectrum
MANIC MINER Spectrum
FROGGER CBM 64
ATIC ATAC Spectrum
CHOPLIFTER Vic 20
HES GAMES CBM 64
CHEQUERED FLAG Spectrum
SEA WOLF CBM 64
FROG Vic 20

occupata prima dell'avvenuta salita, il nero per le posizioni perdute. Alla numerazione incolonnata si riferisce lo sguardo per constatare e quantificare ogni avvenuto spostamento. Difficile? Per veri videogiochisti è come bersi un bicchiere di Coca Cola. Non vi pare?

IN ASCESA

STAZIONARIO

IN DISCESA

Giochi che "colpiscono" nella notte

È Halloween, la notte che i nostri avi chiamarono "Vigilia di santificazione di tutti i Santi".

Il cioccolato caldo sta bollendo sul fuoco, stai leggendo un buon libro "Lo strano caso di Charles Dexter Ward" di H.P. Lovercraft, comodamente sdraiato in poltrona, quando un bisogno imperioso si fa sentire!

Tutto ad un tratto niente al mondo sembra più attraente di un gioco elettronico. Che cosa giocare? Dopo tutto è Halloween e così il gioco di questa sera, soprattutto questa sera, dovrebbe essere qualche cosa di appropriato. Perché non un gioco elettronico con un pizzico di paura, giusto per cambiare l'atmosfera in un brivido?

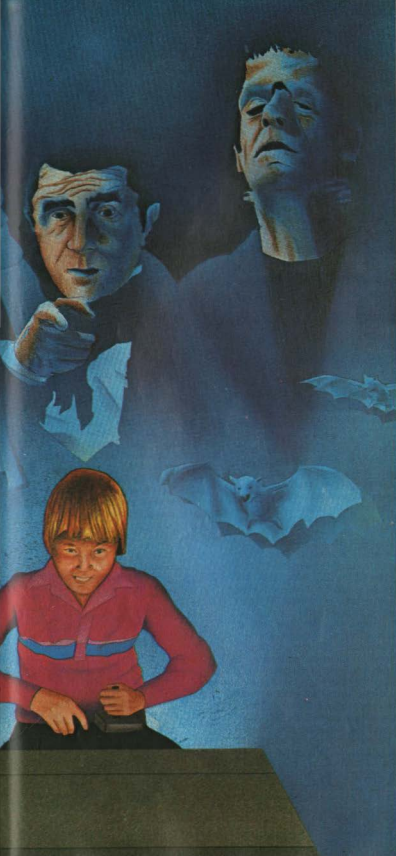
Di fatto i programmi per computer del genere avventura si sono avvicinati alquanto al macabro. "The Count" e "Voodoo Island" di Scott Adams sono stati i primi tra i programmi avventurosi di questo prolifico autore.

La Crystalware, ditta alquanto discussa

DRACULA (COLECOVISION)

FRANKENSTEIN'S MONSTER

di software che ha raggiunto il massimo di espansione, mantiene ancora sul mercato una stilizzata e per qualche verso primitiva action-adventure basata su un classico di Edgar Allan Poe "House of Usher".

Nonostante la grande apertura che l'industria del settore ha raggiunto, ben poco è stato fatto per riproporre i temi classici dell'orrore con l'eccezione del racconto scientifico "Alien Invasion". Il recente adattamento di "The Dark Crystal" di Sierra On Line, film di sinistra fantasia che ha usato un sofisticato stuolo di "muppet" per creare un mondo intero, è risultato migliore del soggetto originale, sebbene Ken e Roberta Williams abbiano cercato il più possibile di restarne fedeli. Appena appena stimola l'appetito per futuri programmi basati sull'"Horror" classico o contemporaneo. Ditte più intraprendenti potrebbero addirittura comprare i diritti di "The Thing" e produrne due versioni; la prima, basata sull'originale versione di Howard

Hawks, capolavoro di claustrofobia, ha per protagonista un superintelligente vegetale che tenta di eliminare i già isolati membri di una spedizione in una stazione artica.

La scena finale risulterebbe molto spettacolare con l'ultimo faccia a faccia proprio al di fuori della stanza del generatore, dove poi l'alien finirebbe fritto in un "acchiappamosche elettronico". La seconda più recente di John Carpenter è più vicina nello spirito alla storia originale, "Who Goes There" di John Campbell, sulla quale entrambe le versioni si sono ispirate. Il gioco metterebbe a confronto giocatori che potrebbero trasformarsi in invasori in una finzione molto realistica.

A parte i classici c'è una abbondanza di film su mostri inesistenti. Probabilmente Theodore Sturgeon ideò la sua premessa "99% di tutto è brutale" dopo aver visto una scena particolarmente terribile. Per alcune ragioni tuttavia il limite di pazzia di quello che i francesi chiamano CINEMA FANTASTIQUE ha avuto molto più successo tradotto in videogame che non presso i critici cinematografici. Il primitivo esperimento di Tobe Hooper in ciò che è venuto ad essere conosciuto come genere dei "film schizzanti", "Il Massacro della Sega a Catena nel Texas" sanguinoso rifacimento di un fatto d'horror realmente accaduto, ha amici e nemici; il soggetto non trova un buon impiego nel videogame specialmente nel formato Atari 2600. Il videogame non è così violento come si potrebbe dubitare, in realtà tutto viene ridotto ad un addomesticato inseguimento in un labirinto, ma ha lasciato un'impronta negativa sull'hobby stesso.

FRANKENSTEIN'S MONSTER

SCARY VIDEOGAMES

metodo preferito è guardare nelle finestre in cerca di "occhi maldicenti" e quindi semplicemente bussare alla porta e farsi ammettere). Se la possibile vittima è così sciocca da lasciare la casa, i denti del conte sono in attesa. Morde la vittima sul collo ed essi scompaiono rimpiazzati, cosa alquanto sconvolgente, dal loro valore in punti.

Il Dracula di Imagic è un vincitore non soltanto per la stupenda grafica, ma anche perché per la prima volta il giocatore subisce il brivido di essere un vampiro. È ancora da vedere quanta polemica potrà sollevare questo nuovo concetto di gioco, ma sarebbe sciocco negare che uno dei nostri desideri nascosti è essere Dracula almeno per una volta.

Grandi mostri, ma veramente grandi, sembrano essere i soggetti favoriti dei progettisti. Nel DONKEY KONG di Nintendo uno scimmione si arrampica, portando nella mano pelosa una bionda fanciulla, per quattro scenari fino all'armatura portante di un grattacielo. Il King Kong di Tigervision ha giusto il titolo ma il gioco non corrisponde all'intento; cruda simulazione del venerabile film ed in cui la versione da tavolo è superiore al videogame nel formato 2600.

Tuttavia l'ultima trovata in mostri saltanti è "Crush, Crumble and Chomp" di Epyx nel quale il giocatore, grazie al testo e alla grafica, ha la possibilità di giocare contro diversi tipi di animali preistorici modellati su creature tratte da brevi film d'orrore giapponesi.
I giocatori hanno un numero complesso di possibilità tra le quali quelle in cui i punti o vengono sommati al punteggio, o si traducono in distruzione di obiettivi umani e militari.

LA VENDETTA DEI POMODORI DA BISTECCA

Un nuovo titolo della Fox Video Games "Revenge of the Beefstake Tomatoes" è una continuazione della leggendaria, terribile satira horror soprannominata "Attack of the Killer Tomatoes". Nel film pomodori fuoriescono da rubinetti, salgono da seminterrati ecc. in una selvaggia parodia del tema di sinistre invasioni. Nella continuazione del videogame una razza più forte e violenta di vegetali dà all'umanità un "saggio" della loro vendetta. Per inciso le "Beefstakes" sono il risultato di piogge acide! ECO-horror?!

Parlando dei 2600 programmi del genere pauroso non si deve trascurare "Frankenstein's Monster" dell'ormai passata "Data Age", nel quale un minuscolo avventuriero deve, ovviamente sullo schermo, affrontare ragni velenosi e botole per scendere tre livelli, galleggiare attraverso un fosso mortale, recuperare mattoni per murare la "Creatura", il tutto incatenato alla parte superiore del campo di gioco. Il fulmine, sostegno di vita per il mostro, solca i cieli e la creazione di Victor von Frankenstein aumenta di pari passo la sua forza. Quando diventa completamente verde, è il momento di divertirsi! Il mostro corre qua e là preso da furia insanguinata e spegne una volta per tutte le torce dei contadini in tumulto.

A tutt'oggi ci sono due versioni del più noto vampiro "Dracula" di Bram Stoker. La storia del Conte Transilvanico è basata sulle vere gesta di Vlad Tepes, sanguinario signore della Valacchia che era solito impalare vivi coloro che violavano la legge e appenderli lungo le strade.

Di prossima uscita per ColecoVision un Dracula nel quale il giocatore assume il ruolo di cacciatore di vampiri. A tutt'oggi il videogame più sottilmente pauroso è il Dracula creato dall'Imagic per Intellivision; in questo gioco di gran lunga il più imprevisto il giocatore è Dracula che passa da forma umana a pipistrello e nella notte londinese sfugge agli appostamenti dei poliziotti. Il gioco presenta molti effetti straordinari, il più memorabile dei quali è all'inizio del video: la luna sale, una grande cripta si apre e — VOILÀ — un grande nero pipistrello vola via. Volteggia sulle strade, si trasforma nel Conte con il suo grande mantello ed a passi maestosi percorre le vie in cerca di vittime sfortunate. (Il suo

LA VENDETTA DEI POMODORI DA BISTECCA

KING KONG (TIGERVISION)

SOFTWARE edizioni JCE

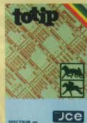
GIOCHI

GARDEN WARS
Siete vittime di un incantesimo. Per liberarvene dovete sfuggire a mostri orrendi e attraversare otto giardini con innumerevoli insidie. Solo la vostra abilità vi potrà salvare. Specifico per COMMODORE 64.
cod J/3000-04 L. 20.000

CHESS WARS

CHESS WARS
Giocate a scacchi con il vostro Commodore VIC 20 inespanso. Con questo programma potrete cimentarvi con il computer scegliendo fino a nove livelli di difficoltà. Sono previste tutte le mosse speciali stabilite dal regolamento.
cod J/3000-03 L. 20.000

BATTAGLIA NAVALE
È possibile giocare alla Battaglia Navale con lo ZX Spectrum 48K. Il calcolatore segnala i tiri effettuati e i centri ottenuti.
cod J/3000-01 L. 15.000

MOSAICO
Scoprite, pezzo dopo pezzo, le numerosissime caselle che compongono il Mosaico. Il gioco è appassionante, elettrizzante ed altamente creativo. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/3000-02 L. 15.000

HOME UTILITY

SPECTRUM WRITER
È un programma professionale di elaborazione e stampa delle parole e dei testi di lettere, articoli, saggi e documenti (Word Processor). Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/2000-02 L. 40.000

TOTIP
Un programma per giocare la schedina TOTIP, una colonna per volta oppure dei sistemi con triple o doppie. La schedina è ragionata, ma propone anche qualche risultato a "sorpresa". Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/2000-01 L. 17.000

GRAFICA PER TUTTI
Con questo programma il vostro Spectrum 48K diventa un validissim strumento per disegnare, e il vostro schermo una tela sulla quale dipingere con i colori dell'arcobaleno.
cod J/2000-03 L. 20.000

TECNICA

INGEGNERIA, programma ad elementi finiti.
Questo programma permette di analizzare in maniera precisa e rapida, pannelli piani di qualsiasi forma e caratteristiche, fornendo moltissimi dati riguardanti la geometria della struttura. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-04 L. 30.000

CALCOLO TRAVI IPE
Il programma consente il calcolo di una o più travi IPE, caricate uniformemente o semplicemente appoggiate agli estremi. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-02 L. 24.000

TOPOGRAFIA
Questo Package permette il calcolo dell'area di una figura piana e fornisce le coordinate cartesiane o polari dei vertici. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-01 L. 30.000

ENERGIA SOLARE
Programma che analizza nei minimi dettagli le varie componenti tecniche ed economiche di un impianto solare, stabilendo la convenienza della sua realizzazione. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-03 L. 30.000

Cedola di commissione da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI
Inviatemi i seguenti programmi:

Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà
Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà
Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura si no
Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

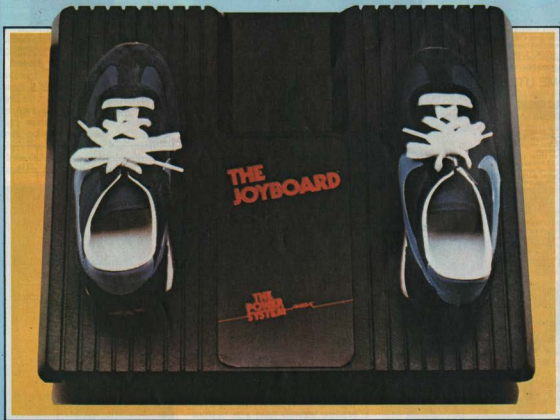
PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
B) Contro assegno al postino l'importo totale dell'ordinazione
AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

IN CONTROL

IL JOYBOARD
Amiga/disponibile per Atari VCS, ColecoVision e computer Atari

Come l'Aerobics Joystick della Suncom, il Joyboard della Amiga dà ai video-giocatori casalinghi la possibilità di giocare e, contemporaneamente, di mantenersi in forma fisica. Diversamente dall'Aerobics Joystick, il Joyboard non ha bisogno di una cyclette o di altri attrezzi speciali per cominciare a divertirvi mantenendovi in forma. L'idea che sta alla base del Joyboard è quella di trasferire tutti i movimenti del joystick dalle mani alla parte inferiore del corpo. Esso viene fornito insieme ad una cartuccia di sci acrebatico (Mogul Maniac) che è il mezzo migliore per evidenziare i numerosi punti di forza dell'apparecchio. Mentre il gioco in sé non è gran cosa, unito al Joyboard diviene il migliore simulatore di una discesa sugli sci attualmente esistente.

Per usare il Joyboard, basta semplicemente che il giocatore ci si salga sopra. Le sue dimensioni sono all'incirca quelle di una normale bilancia da bagno, leggermente più larga ai lati. C'è spazio sufficiente per stare comodamente in equilibrio con entrambi i piedi. Al centro c'è un connettore che può essere collegato ad un normale joystick. Il solo svantaggio di questo rivoluzionario comando è che *deve* essere usato su una superficie dura e piana. Poiché la maggior parte dei giocatori "casalinghi" giocano nel soggiorno e poiché la maggior parte delle stanze di soggiorno ha il pavimento di moquette, ci vuole una speciale sistemazione per poter giocare in modo soddisfacente. I giocatori che abbiano il pavimento delle loro zone gioco ricoperto da tappeti o moquette dovrebbero appoggiare questo comando su una tavola da gioco, su un grande libro o qualcosa di analogo, allo scopo di mantenere la totale capacità di controllo.

IL JOYBOARD (AMIGA)

I giocatori si mantengono in forma con il Joyboard Amiga

Il Joyboard può funzionare con qualsiasi gioco, non solo con quelli progettati appositamente per lui. Il gioco che è di gran lunga più adatto a questo comando è il famoso distruggitore di joystick "Decathlon" della Activision. Dite un po' voi se non è una faticaccia! Ricordate la sequenza "Maniac" del film "Flashdance"? Dovrebbero bastare alcune sedute di gioco al giorno per evitare a qualsiasi manovratore di joystick di mettere su pancia. In realtà, noi abbiamo trovato che il Joyboard ed il Decathlon sono talmente fatti l'uno per l'altro che abbiamo aggiunto questo videogame ai nostri normali esercizi ginnici! Stabilito senza alcun dubbio che il Joyboard è un comando del tutto particolare, e non un semplice sostituto dei joystick, bisogna comunque riconoscere che è uno dei migliori nel suo genere. Usandolo con cartucce vecchie, aggiunge una nuova dimensione all'azione di gioco, che avrebbe potuto diventare monotona per le troppe ripetizioni; durante le feste ed i trattenimenti poi costituisce un notevole polo di attenzione. Il Joyboard Amiga è il biglietto di accesso per un vero videogioco di "azione".

IL SUPER CHAMP JC 250
Xhampionship Electronics/ compatibile con l'Atari

In un mercato dei comandi che diventa sempre più concorrenziale, alcuni produttori di joystick sono ricorsi a trucchi per far risaltare i loro prodotti sugli affollati scaffali dei negozi. La Championship Electronics ha letteralmente impresso una nuova svolta al joystick, con la base cava del suo "Super Champ" contenente tre metri di cavo, che si avvolge su un mulinello dentro al joystick, quando questo non viene usato. In realtà, il "Super Champ" non ha bisgno di trucchi per essere considerato un joystick di buona progettazione. La sua base rotonda e vuota ha sul fondo quattro ventose che aderiscono facilmente su qualsiasi superficie liscia. La base non ha contrassegni di orientamento per indicare qual è il senso di marcia avanti, ma per questo c'è una buona ragione: non importa come girate il joystick, la marcia avanti rimane sempre quella opposta a dove si trova il pulsante di sparo, che ha la forma di un grilletto. La leva vera e propria è lunga e lineare, con intagli orizzontali lungo il lato anteriore. I giocatori possono scegliere tra due possibilità di sparo incorporate: un pulsante sulla cima della manopola ed un dispositivo a forma di grilletto. Entrambi i pulsanti funzionano ugualmente bene. Il joystick ha anche la possibilità di ruotare facendo perno sulla base, per avvolgere o svolgere il cavo di collegamento, eliminando l'inconveniente dei cavi aggrovigliati o penzolanti quando il joystick non è usato: un piccolo particolare molto piacevole.

IL SUPER CHAMP JC 250 (CHAMPIONSHIP ELECTRONICS)

Piacevolmente stilizzato in nero, con i pulsanti colorati di rosso, questo è un joystick che si mette in evidenza da sé, anche senza il suo caratteristico sistema di avvolgimento.

IN CONTROL

IL TRIGA-COMMAND (ELECTRA CONCEPTS)

UN-ROLLER CONTROLLER
Rockland/compatibile con l'Atari

L'Un-Roller Controller della Rocklan, imballato in due pezzi per scatola, è una anomalia nel mercato dei raffinati intenditori di joystick. Mentre l'Un-Roller ha una spiccata rassomiglianza con un "tracball" (una "sfera" gialla incastrata in una piccola base di colore blu), il suo modo di funzionare è in realtà più simile a quello di un normale joystick. La principale differenza è che, invece di muovere la leva avanti e indietro per far muovere le figure sullo schermo, i giocatori devono premere il globo arrotondato di plastica nella direzione voluta. Diversamente da un "tracball" questo comando a "sfera" non si muove, e rimane fermo durante tutto il gioco. Un'idea alquanto strana, specie considerando che la sfera non offre praticamente nessun riscontro sensoriale, tranne un leggero "clic" che permette di riconoscere il movimento.

Come sostituto del joystick, l'Un-Roller Controller è appena discreto. La sfera può essere poco maneggevole come un normale "tracball" nei giochi ad azione veloce che richiedono manovre di massima precisione, perché le dita scivolano sul comando nei movimenti più importanti. Nemmeno come sostituto a poco prezzo del "tracball", questo comando se la passa bene. Non permette un controllo più preciso rispetto ad un normale joystick persino in giochi come il *Centipede* ed il *Missile Command*.

Sfortunatamente, l'Un-Roller Controller è una vittima del suo particolare progetto: in parte joystick ed in parte tracball, esso non è realmente all'altezza dei concorrenti in nessuno di queste due categorie.

TRIGA COMMAND
Electra Concepts/Compatibile con l'Atari

Il Triga Command rassomiglia ad un comando industriale di potenza, con la sua grossa leva nera e la zigrinatura pronunciata, che starebbe senz'altro meglio sul battistrada di un pneumatico da neve. Ma, nonostante questo suo aspetto "gagliardo", esso è costruito con un materiale plastico estremamente leggero: un peso tanto leggero che, a prima vista sembra un peso piuma. La caratteristica più interessante del Triga Command è il pulsante di fuoco a grilletto, alloggiato entro la leva curvata in avanti. Questa configurazione è molto più comoda rispetto ai pulsanti montati sulla sommità della leva o sulla base, specialmente durante le lunghe partite.

Ma questo joystick ha anche i suoi svantaggi, qualcuno anche grave. Per prima cosa, la leva è talmente grande e poco manovrabile che è difficile tenere in mano la base e contemporaneamente giocare. Un joystick tanto massiccio sarebbe più adatto ad una base ampia da tenere in grembo, in modo da poterlo bilanciare meglio. È anche troppo leggero per le sue dimensioni, pur essendo troppo ingombrante per essere agevolmente usato da un bambino, eppure poco robusto per essere usato da un adulto muscoloso.

La leva vera e propria è molto dura da muovere, ed offre molta resistenza senza compiere ampi movimenti. Se questo sia un vantaggio o meno, dipende dalle preferenze individuali. Considerando le insolite caratteristiche del Triga Command, esso funziona molto bene: ha una risposta veloce e precisa, che manca in molti joystick attualmente disponibili. Immaginatelo su un basamento da tenere in grembo e risulterà una carta vincente.

UN-ROLLER CONTROLLER (ROKLAN)

ULTIME SUI CONTROLLI

I possessori di un Atari 5200 non dovranno più accontentarsi dei controller 5200 forniti con la macchina. Grazie alla Newport Controls, i patiti dei supergame possono scegliere tra i controller standard a 9 piedini, che sono disponibili per i possessori di computer VCS, ColecoVision e Commodore. Per soli 10 dollari, i possessori di un 5200 possono acquistare una piccola presa di adattamento che trasforma ogni joystick con il 2600 in un azionamento di giochi per il 5200. La Newport Controls vede anche un adattatore Y che permette ai giocatori di conservare le possibilità di pausa e di reset dei joystick 5200, senza dover collegare e scollegare i comandi ogni volta che si gioca. Se il vostro fornitore di 5200 non tiene in negozio l'adattatore... chiedetegli perché!

OFFERTISSIMA edizioni JCE
8 LIBRI, OLTRE 1000 PAGINE
A SOLE L. 29.900

DIGIT 1	L. 7.000
DIGIT 2	L. 6.000
JUNIOR COMPUTER VOL. 1	L. 11.000
JUNIOR COMPUTER VOL. 2	L. 14.500
30 PROGRAMMI IN BASIC PER LO ZX80	L. 3.000
TABELLE EQUIVALENZE SEMICOND. E TUBI ELETTRONICI PROFESS.	L. 5.000
LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE	L. 11.500
MANUALE DI SOSTITUZIONE DEI TRANSISTORI GIAPPONESI	L. 5.000
TOTALE	L. 63.000

DIGIT 1
Le informazioni contenute in questo libro permettono di comprendere più facilmente i circuiti digitali. Vengono proposti molti esercizi e problemi con soluzione. - Pagine 62

DIGIT 2
È una raccolta di oltre 500 circuiti.
L'arco delle applicazioni si estende dalla strumentazione, ai giochi ai circuiti di home utility e a nuovissimi gadgets.
Pagine 104

JUNIOR COMPUTER Vol. 1 e Vol. 2
Semplice introduzione all'affascinante tecnica dei computer e in particolare del JUNIOR COMPUTER un microelaboratore da autocostruire. - Vol. 1 pagine 184 - Vol. 2 pagine 234

30 PROGRAMMI IN BASIC PER LO ZX 80
Programmi pronti all'uso per chi è alle prime armi con i computer e con il linguaggio BASIC - Pagine 80

LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE
Il libro illustra le moderne tecniche delle misure elettroniche mettendo in condizione il lettore di potersi costruire validi strumenti di misura, con un notevole risparmio. Pagine 174

TABELLE EQUIVALENZE SEMICONDUTTORI E TUBI ELETTRONICI PROFESSIONALI
Completo manuale di equivalenze per transistori e diodi europei, americani e giapponesi, diodi controllati, diodi LED, circuiti integrati logici, circuiti integrati analogici e lineari per R/TV, circuiti integrati MOS, TUBI elettronici professionali e vidicon. - Pagine 126

MANUALE DI SOSTITUZIONE DEI TRANSISTORI GIAPPONESI
Il libro raccoglie circa 3000 equivalenze tra transistori giapponesi. Pagine 150

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Decrizione	Q.ta	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
OFFERTISSIMA JCE: 1 Digit 1 1 Digit 2 1 Junior computer vol. 1 1 Junior computer vol. 2 1 30 Programmi BASIC per lo ZX80 1 La pratica delle misure elettroniche 1 Tabella Equiv. semicond. e tubi elettronici professionali 1 Manuale di sostituzione dei transistori		L. 29.900	

Desidero ricevere l'offertissima JCE con i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura si no

Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
- ☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
- ☐ Contro assegno, al postino l'importo totale

AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

IL GIOCO

TRUCKIN'

Titolo originale	
TRUCKING'	
Casa produttrice	
IMAGIC	
Supporto	**Configurazione**
Cartuccia	Intellivision
Casa distributrice	
AUDIST	
Prezzo L. 39.000	

Signore e signori: l'avventura! E come altrimenti si potrebbe definire una fantastica corsa attraverso gli States (d'America) a bordo di un fiammante e supercromato "truck"?
Voi siete i re della strada (il film Duel ci insegna), preparatevi ad attraversare gli USA da un oceano all'altro sfuggendo alla polizia, ai morsi della fame e del sonno — però potete sempre fermarvi per un veloce hamburger o un pisolino ristoratore — trasportando le vostre merci in lotta contro il tempo, attraverso grandi pianure e catene montuose e meravigliosi parchi.
Ma state attenti, non basta una grande abilità nella guida per diventare ricchi: bisogna anche saper scegliere i carichi più paganti e i percorsi migliori, occorre usare la testa!
Prima fantastica sorpresa: i giochi sono 2! Grazie Imagic.
Il primo gioco è una gara di velocità dove non trasportando alcun carico bisogna raggiungere 8 città nel minor tempo possibile; le città ve le scegliete voi fra 59 possibili percorsi (a seconda di dove siete già stati o andrete in vacanza per esempio).
Avete a disposizione 1500 $ quindi salite in cabina ed allacciate le cinture di sicurezza che scatta il tempo; ecco davanti a voi la strada ed il paesaggio. Dimenticavo: non sarebbe male fare subito benzina, vi costa 30 $, ma almeno non correte il rischio di rimanere a piedi in mezzo ad un deserto. Schiacciate l'accelleratore e vedrete la strada venirvi incontro a velocità sempre più vertiginose ma non esagerate e state pronti a frenare perché la polizia è pronta ad intervenire se superate uno dei limiti di velocità (non preoccupatevi è segnalato in alto). La cartina a colori ce l'avete e se avete biso-

DEL MESE

gno d'informazioni sul percorso scelto potete sempre fermarvi a chiedere informazioni al computer di bordo.
Non è male il paesaggio intorno a noi, spesso quando attraversiamo qualche parco incontriamo anche dei cervi al pascolo, e poi alberi (è il posto giusto per riposare), neve e montagne: sempre meglio del grigio asfalto che si incontra in città. Tenete sempre gli occhi vigili sull'orizzonte perché saprete a cosa state andando incontro: mulini a vento e le montagne sono senz'altro più poetiche, però quante volte vorremo vedere qualche palazzo in lontananza o pozzi di petrolio perché finalmente potremo fare benzina!
Occhi aperti anche per i camion che incrocerete, perché hanno la pessima abitudine di sbandare a destra ed a sinistra, e rischiate di andargli addosso: l'unico sistema per evitarli è quello di accostare tutto a destra e suonare il clacson (ma che dico, le vostre 32 trombe cromate), perché un incidente vi costa riposo e denaro.
Ora dopo ora il tempo contro cui stiamo combattendo scorre, ce ne accorgiamo dal cielo che possa dal rosa del mattino all'arancione del tramonto, fino al nero della notte. E pian piano ci prende la stanchezza, soprattutto se abbiamo avuto qualche incidente, gli occhi si chiudono e siamo costretti a rallentare l'andatura: è giunto il momento di fermarsi. Conviene cercare un parco od una foresta altrimenti la sosta ci costerà 30 $; e lasciar passare qualche ora di vero riposo (niente domine vero!?), finché non saremo di nuovo riposati ed il nostro indice di stanchezza sarà sceso a zero o quasi, e saremo di nuovo in grado di guidare velocemente, curvare e cambiar direzione senza problemi, tener d'occhio lo specchietto retrovisore (si c'è anche quello) per vedere se la polizia c'insegue o meno e se il truck incrociato l'abbiamo veramente lasciato alle nostre spalle.
Insomma lanciarsi in una corsa pazza attorno gli Stati Uniti richiede soldi ed impegno e molto sale in zucca (per esempio per non restare senza benzina, che ci toccherebbe attendere i soccorsi fino a mezzanotte), ma quante soddisfazioni al vostro arrivo.
Il secondo gioco è molto più strategico e più pratico: non si corre per la gloria ed il divertimento ma per guadagnare il più possibile in un tempo limite. Per far questo trasporterete merci da un oceano all'altro cercando gli incarichi più remunerativi e convenienti. Non per nulla potete usare una specie di telex per sapere dove si trovano le merci migliori: e chi arriva primo le carica.
Questa cartuccia presenta tutti gli ingredienti di un gioco di successo. Innanzitutto l'eccellente qualità tecnica, il sapiente dosaggio degli ostacoli, delle difficoltà, degli imprevisti: perfino quella che a

prima vista appare come una sovrabbondante complicazione dei meccanismi di gioco (le infinite variabili da tener d'occhio: benzina, velocità, stanchezza, polizia, itinerario, specchietto retrovisore, valore delle merci e il tempo, soprattutto il tempo!) si rivela, una volta presa confidenza con il gioco, un arricchimento che permette a "Truckin" di non venire a noia in quattro giocate. Vi sorprenderà anche la "fedeltà" di questo gioco e la sua vicinanza alla realtà: vi appaiono infatti tutti quei problemi che costituiscono davvero le difficoltà e le scelte di una vita

"da camionista". Superare il limite di velocità e guadagnare tempo? Ci sono i pericoli incrociati della stanchezza e della legge (rappresentata dalla piccola auto blu lampeggiante che appare nello specchietto retrovisore). E, nel secondo gioco, come far quadrare le opposte esigenze di guadagnare soldi e di risparmiare tempo? Interrogativi a cui sarete chiamati a dare una vostra personale risposta nella conduzione del gioco.
Infine non si può tacere che scenari e situazioni di gioco sono stati scelti con molta attenzione ai miti, alle passioni e alle mode delle nuove generazioni e non solo di queste. Sullo sfondo campeggia l'America, terra di molte delle nostre speranze ma anche delle nostre maggiori inquietudini. Fuori dalla cabina di guida vi appariranno di volta in volta i paesaggi di una megalopoli o di un deserto:

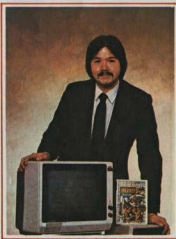
SCHEDA JOYSTICK

quale paese comprende in sé i contrasti più esasperati (e non solo dal punto di vista geografico) come l'America?
Per non parlare di tempo e denaro, protagonisti in patente conflitto di questo videogioco ma molto spesso anche della nostra esistenza quotidiana. Il tutto condito con un altro tipico mito quanto mai presente nell'immaginario collettivo: il viaggio, l'avventura fuori degli usuali confini, verso ciò che ci è ancora ignoto.
Il viaggio non come mera esperienza turistica ma come vera e propria avventura esistenziale: e allora spesso occorre provvedere alla sopravvivenza, magari, chi lo sa, noleggiare un camion e consegnare merci all'impazzata tra San Diego e Chicago. Giocando a "Truckin'" voi, in ogni caso, questa esperienza l'avete già almeno "pensata"!

Crazy Balloon
CRAZY BALLOON
COMMODORE 64
Manoeuvre your hot air balloon around the skies avoiding all the hazards. Pick up bonus points along the way and experience the thrill of flying around in a balloon. 100% high resolution machine code using the CBM 64 at its best. Sorry only 26 levels.
by Chris Lancaster
£7.95
SPACE JOUST
VIC 20 UNEXPANDED
Arcade action for the unexpanded Vic 20. Manoeuvre your space craft around the screen avoiding waves of enemy space ships, meanwhile trying to destroy them by landing on them from above, also can you destroy the pods before they return to destroy you.
(Joystick only).
By Ian York
£5.95
DEALER ENQUIRIES TO:
TIGER DISTRIBUTION,
4 VICTORIA ROAD,
WIDNES,
CHESHIRE
051-420 8888
DISTRIBUTORS CONTACT:
SOFTWARE PROJECTS,
BEAR BRAND COMPLEX,
ALLERTON ROAD,
WOOLTON,
LIVERPOOL L25 7SF
051-428 7990

INSIDE GAMING

Russ Wetmore: Un successo di nome Preppie

Russ Wetmore è una matricola universitaria? Questa è una di quelle domande apparentemente giustificate che in realtà sono insensate. Dopo tutto, nessuno si aspetta che David Snider (il designer di Serpentine) assomigli ad un serpente o che Michael Berlyn (che ha ideato Cyborg) sia "Un Uomo da Sei Milioni di Dollari". Nondimeno, è sorprendente incontrare il ventiseienne autore di Preppie! e Preppie! II senza vedergli addosso neanche uno di quei viscidi alligatori. Russ Wetmore probabilmente non ha nemmeno una falciatrice, né un golf-cart e neppure una rana radioattiva nella casa che divide con la dietologa Diana a Daytona Beach, in Florida. Se Russ Wetmore non assomiglia ad una matricola tesserata, assomiglia ancora meno al tipico designer di computer games. In un ambiente in cui un paio di jeans scoloriti ed una maglietta sono la tenuta preferita, Wetmore si presenta al pubblico vestito elegantemente con giacca e cravatta. "Mi piacciono i blue jeans come a chiunque altro" afferma, giocherellando nervosamente con la cravatta, "e li porto sempre: ma sono fermamente deciso a sfatare l'immagine-tipo del "giovane programmatore"." Russ si interrompe, rabbrividendo al pensiero delle tante sarcastiche caricature. "Quando incontro uomini d'affari e celebrità, indosso un vestito perché è quello che si aspettano da qualcuno con cui trattare da pari a pari." E Wetmore ultimamente ha incontrato proprio molta gente importante. Fin da quando l'Adventure International (Scott Adams) ha pubblicato

DESIGNER RUSS WETMORE

Preppie!, il pungente umorismo e l'entusiasmante azione di questo disco per i sistemi Atari 400/800/1200 hanno fatto di Russ Wetmore una stella dei giochi elettronici. La celebrità lo ha raggiunto molto velocemente non appena si è dedicato professionalmente all'ideazione di programmi, anche se il suo approccio al mondo dei computer risale a qualche tempo addietro. Suo padre, Art Wetmore, fu uno dei primi a comprare un TRS/80 Model I. "Lo vidi per la prima volta durante le vacanze di Natale, nel 1977." Russ ricorda. "Mi chiusi a chiave in uno sgabuzzino con il computer per un paio di giorni, e quando uscii ne ero entusiasta." Entrare nel mondo dell'elettronica non era così facile a quell'epoca. Con niente altro a propria disposizione che un manuale di istruzioni, Wetmore dovette arrangiarsi a scoprire da solo le vie d'accesso a questo mondo affascinante. "Allora pensavo che non sarei mai stato in grado di sfruttare fino in fondo le possibilità di 4K di memoria." Dopo il diploma, Wetmore sembrava indirizzato a tutto meno che ad una carriera come computer designer. Si iscrisse infatti al Morehead State College, Morehead, Ky, nel 1977, per studiare composizione musicale, poiché aveva allora una forte inclinazione alla musica classica, benché nutrisse anche un desiderio tutt'altro che passeggero di scrivere, un giorno o l'altro, copioni cinematografici. "Ero rimasto senza soldi" dice Wetmore per giustificare l'aver interrotto gli studi universitaridopo poco meno di due anni. "Avevo bisogno di un lavoro, così mi impiegai presso un editore di musica educativa." A Russ piaceva lavorare per la Compagnia Lebanon, che produce musica per le scuole superiori, ma dopo qualche tempo decise che probabilmente il suo futuro non sarebbe stato in quel ramo. La vita di Wetmore prese una svolta decisiva verso i computer quando comprò un Model I nel 1980; quasi subito scrisse quattro o cinque brevi programmi in basic che furono pubblicati localmente. La grossa occasione arrivò nel 1981, quando Wetmore e il suo collega Phil Oliver incontrarono Scott Adams ad una rassegna di computer. Ad Adams piacque

OFFERTISSIMA – EXELCO –

La EXELCO vi propone due vantaggiosissime combinazioni COMMODORE
Affrettatevi è un'OFFERTA irrepetibile!!!

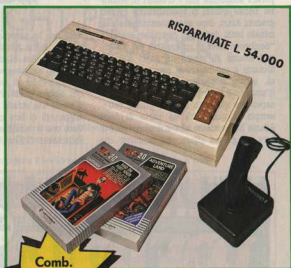
Combinazione n° 1

n° 1 COMMODORE C64	L. 699.500
n° 1 Registratore «MAXTRON»	L. 82.000
n° 1 Libro «C64 EXPOSED»	L. 24.000
n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer	L. 25.000
n° 1 Cassetta Software «Garden Wars» della JCE	L. 20.000
Totale	L. ~~850.000~~

A SOLE L. 649.000
IVA INCLUSA

Combinazione n° 2

n° 1 COMMODORE VIC 20	L. 149.000
n° 1 JOYSTIC «TRIGA»	L. 31.000
n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer	L. 25.000
n° 1 Cassetta Software «ADVENTURELAND»	L. 49.000
n° 1 Cassetta Software «RIDE ON FORT KNOX»	L. 49.000
Totale	L. ~~303.000~~

A SOLE L. 249.000
IVA INCLUSA

Descrizione	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo Totale
COMBINAZIONE 1: n° 1 COMMODORE C64; n° 1 Registratore «MAXTRON»; n° 1 Libro «C64 EXPOSED»; n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer»; n° 1 Cassetta Software «Garden Wars» JCE		L. 649.000	
COMBINAZIONE 2: n° 1 COMMODRE VIC 20; n° 1 JOYSTIC «TRIGA»; n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer»; n° 1 Cassetta Software «ADVENTURELAND»; n° 1 Cassetta Software «RIDE ON FORT KNOX»		L. 249.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.
Desidero ricevere la fattura SI NO
Partita I.V.A. o, per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 50.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.
AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso. **I prezzi sono comprensivi di I.V.A.**

EXELCO Via G. Verdi, 23/25 20095 - **CUSANO MILANINO** - Milano

SI ACCETTANO FOTOCOPIE DI QUESTO MODULO D'ORDINE

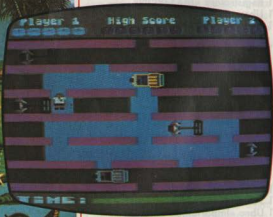
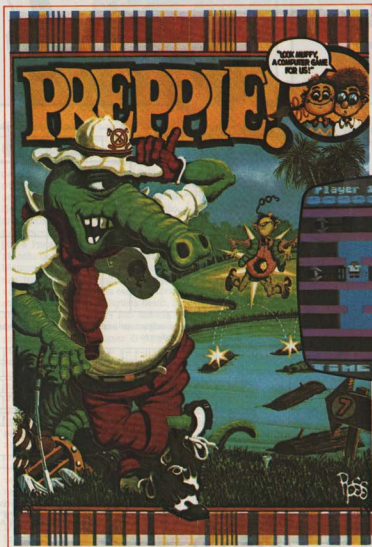
NON PERDETE QUESTE OCCASIONI!!!!

molto il senso dell'umorismo di Russ, cui offrì un lavoro come autore. Nonostante il suo impiego alla Scott Adams Inc. gli piacesse, Wetmore cominciò a desiderare l'occasione di fare tutto da solo, invece di cooperare solamente con i creatori di software. Decise quindi di specializzarsi in programmi Atari, dopo aver attentamente esaminato molti degli altri computer esistenti. "Sembrava ricco di prospettive per il futuro." Adams gli prestò un Atari 800 per aiutarlo a cominciare la sua nuova attività, contro il pagamento di futuri diritti d'autore. E poi parlano di dare senza aspettarsi niente in cambio! Questo bell'esempio di generosità da parte di Scott Adams ha permesso alla sua compagnia di fare un grosso affare, dal momento che

Russ non ha perso tempo a dimostrare che la fiducia che Adams riponeva in lui era fondata. L'idea di creare Preppie! emerse solo dopo averne scartate molte altre. "All'inizio pensai di tentare un programma con disegni piuttosto stilizzati, ma questa si rivelò una strada sbagliata." Fu Diana a suggerirgli di fare qualcosa di umoristico. Visto che il consiglio si adattava bene alle inclinazioni di Russ, egli lo seguì volentieri

e di qui nacque l'idea che sta alla base di Preppie! "Scelsi questo argomento perché era molto in voga in quel momento." dice Wetmore. "In realtà, il gioco è una divertente satira dell'ambiente universitario." Fino ad un certo punto, il successo di Preppie! è dovuto anche alle possibilità offerte dall'hardware. "Per esempio, il computer Atari è un sistema orientato orizzontalmente" osserva Wetmore "e questo fatto ci ha permesso di utilizzare uno svolgimento grafico in senso orizzontale."

Nonostante Wetmore ammetta spontaneamente che programmare Preppie! è stata un'esperienza formativa per lui, è molto orgoglioso del fatto che il gioco presenti molti di quei particolari che contraddistinguono un gioco come veramente professionale. È anche molto orgoglioso del largo impiego della musica nei suoi programmi. "È un complemento essenziale dell'emozione offerta da Preppie!" Preppie! II, sempre pubblicato da Scott Adams, mostra quanto Russ Wetmore abbia fatto tesoro della precedente esperienza: se Preppie! è un gioco eccezionale, il seguito è addirittura migliore.

Questa volta, Woodsworth Overcash tenta di entrare a far parte di una vera e propria confraternita universitaria, e la sua iniziazione include la tinteggiatura del pavimento di un enorme labirinto, mentre ostacoli di ogni sorta, come rane radioattive, falciatrici e golf-carts cercano di ostacolare il completamento dell'opera.

Perché una seconda avventura di Woodsworth Overcash? "Abbiamo ricevuto moltissime lettere da persone che si erano riconosciute nella trama del primo gioco, e ne volevano un seguito" dice Wetmore. Un terzo gioco è già in produzione, e non c'è nessun motivo per cui il creatore di

PREPPIE II!

PREPPIE!

WETMORE "PREPPED OUT"

Overcash non debba continuare su questa strada e produrne un quarto, un quinto, o addirittura un decimo, con lo stesso protagonista.

Il titolo provvisorio del prossimo disco è "Preppies in Space". Sarà necessario attendere ancora parecchio tempo per vedere quello che Wetmore ha in serbo per noi, ma al momento sembra che il gioco debba seguire il filone di "Star Wars", con personaggi e situazioni però tipiche di Preppie!

Prima della pubblicazione di questo nuovo gioco, Wetmore intende lanciare una novità sul mercato: questa volta dovrebbe trattarsi di qualcosa di diverso dal solito, dal momento che Wetmore ha intenzione di abbandonare temporaneamente il mondo da lui creato nella serie Preppie! per muovere qualche passo in una altra direzione.

"Il mio prossimo gioco sarà qualcosa di veramente originale." ci confida Wetmore. "Fra le altre cose, ci sarà una stanza tridimensionale piena di palle che rimbalzano, e il giocatore dovrà farle cadere attraverso buchi nel pavimento."

Il programma è ancora privo di titolo e non è ancora completato, ma quando sarà terminato contribuirà senz'altro a rafforzare brillantemente la reputazione di Russ Wetmore come di uno dei più originali e creativi designers oggi in attività.

PREPPIE!

GP500A

stampante grafica per applicazioni universali

SEIKOSHA

La GP500A rappresenta il primo passo verso la nuova generazione di stampanti grafiche Seikosha. Tutte le "performance" della famosa GP100A, migliorate e razionalizzate, sono espresse da questa nuova stampante che si distingue per l'elevato standard di versatilità e la semplicità d'impiego. Otto generatori di caratteri nazionali a bordo (selezionabili via dip switch) e una velocità di "line feed" raddoppiata rispetto al modello precedente, sono in linea con il miglior standard qualitativo Seikosha.

Caratteristiche:

- Stampante ad impatto a matrice di punti da 80 colonne
- Matrice di stampa 5x7
- Percorso di stampa monodirezionale (da sinistra a destra)
- Capacità grafiche con indirizzamento del singolo dot
- Possibilità di ripetizione automatica di un carattere grafico
- Velocità: 50 caratteri/secondo
- Caratterizzazione: 10 cpi e relativo espanso
- Interfacce: parallela centronics (optionals: Apple II, Spectrum, Sinclair ZX81)
- Alimentazione carta a trattori (larghezza modulo continuo variabile da 4,5 a 10")
- Stampa 1 originale e 1 copia
- Set di 96 caratteri ASCII e 44 caratteri e simboli
- 8 generatori di caratteri europei a bordo
- Consumo 10W (standby) o 25W (stampa)
- Peso 4,8 KG
- Dimensioni:
  315 (prof.) x 447 (largh.) x 114 (alt.) mm.
- Nastro: singolo colore su cartuccia dedicata

CONTINUANO LE AVVENTURE DI EG

Il nostro eroe ha due nuovi amici: uno è il fedele cane Ugo e l'altro è Floppy, un computer volante che parla elaborando in continuazione pensieri e idee nuove.
In questa avventura i nostri eroi sono alle prese con una banda di teppisti: girate pagina e buon divertimento.

LE AVVENTURE DI EC

PUNK'S NOT DEAD
DENTI +
MILAN
MUOVITI A FAR PIPI CHE TORNIAMO A CASA!
CI VUOLE LO STIMOLO ADATTO! L'ODORE, AD ESEMPIO!
PICCHIA!
ADDOSSO ALLA SCIURA!
BLINDIAMOLA! STEMPIAMOLA!
YAAA!!
CI SEI!! NON HAI SCAMPO!

E VOI... VENITE QUÀ CHE VI FACCIO A BRANDELLI! RAZZA DI DELINQUENTI...
SI SALVI CHI PUÒ!
EHI! LA SCIURA FA SUL SERIO, QUI È MEGLIO DARSELA A GAMBE... VIAA!
BOOM
DENG
STOMP
BOING
DASH
POK
RUSH
SDOING
SDRZAK
FORSE FLOPPY, È IL CASO DI TROVARE SUBITO IL MODO DI SALVARE QUEI PUNKS!
TROVATO!
PERCHÉ MALMENARLI? IL BIMBO È DALLA LORO! CARINO VERO? È ALLORA... SU, FATE LA PACE!
ADESSO CHE SIAMO AMICI ABBIAMO IL PERMESSO DI VENIRE A TROVARE IL PARGOLO?
CERTO!
MORALE... PUNK SI NASCE, NON SI DIVENTA! FLOP!
OOOH! FINALMENTE POSSIAMO TORNARE! ANDIAMO, FLOPPY!
EG

PAC-MAN T.M.

CONTROTUTTI

a cura di Rocco Cotroneo

Fiumi di inchiostro sono già stati versati per descrivere e completare quello che oggi senza dubbio è il più famoso videogioco del mondo. Ideato per il VCS 2600 dell'Atari, Pac-Man ha fatto impazzire milioni di americani prima di approdare in Italia per riscuotere il clamoroso anche se prevedibile successo. Semplice, divertente e alla portata di tutti, Pac-Man è un gioco di abilità, pazienza ma soprattutto fantasia. Lo scenario è un classico labirinto, bisogna guardarsi da quattro piccoli fantasmi che cercano di ucciderti e che solo quando cambiano colore risultano vulnerabili. Si impara ben presto a manovrare il joystick ma per raggiungere cifre a cinque o sei zeri occorre molta pratica oltre alle doti già citate.

Electronic Games ha scelto Pac-Man per una eccezionale sfida: ogni mese un personaggio famoso si misurerà nel gioco e il punteggio raggiunto verrà inserito in una speciale graduatoria in cui ben presto si leggeranno nomi illustri. Sportivi, artisti, uomini di cultura, tutti impegnati in questa incredibile gara a distanza!

Tra un anno sarà eletto il vincitore: chi sarà il Re del Pac-Man?

Seguiteci, lo scopriremo.

LO SFIDANTE

NOME: .... **ENRICO**
COGNOME: .... **BERUSCHI**
NATO A: .... **MILANO**
IL: .... **5 SETTEMBRE 1941**
ABITANTE A: .... **MILANO**
PROFESSIONE: .... **ATTORE**

E.G.: Possiedi un video-game o un computer?

ENRICO: Si, ho l'Atari e qualche giochino tascabile. Appena finirò "Drive In" mi comprerò anche un computer.

E.G.: Con i video-games te la cavi bene?

ENRICO: ...mi battono tutti, soprattutto il mio bambino.

E.G.: E tua moglie cosa dice?

ENRICO: Ho scoperto che qualche volta ha cercato di corrompere nostro figlio per farmi vincere, ma lui non ha prezzo.

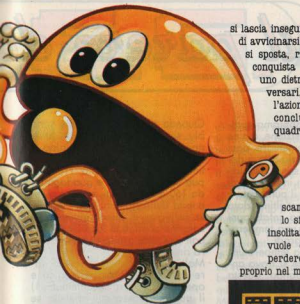
E.G.: Ti senti pronto per la nostra sfida?

ENRICO: Si, abbastanza ... spero solo che Pac-Man dopo aver mangiato tutto non decida di mangiare anche me.

PRONTI...VIA!

La smorfia di Beruschi scompare dal video e appare il labirinto di Pac-man. Abbiamo deciso di effettuare la prova del comico milanese in contemporanea con al trasmissione di successo che lo vede protagonista da oltre un anno. Tutto predisposto in anticipo, al cambio di canale parte la sfida!

L'inizio è tranquillo e non sembra esserci grande spettacolo, Beruschi è abile nell'evitare le zone di pericolo e si tiene ben distante dai fantasmini. La conquista delle prime due pillole di energia avviene tranquillamente ma sono solo tre le prede che Enrico riesce a mangiare in questa fase. Finisce poi il primo quadro a 1310 punti, una quota abbastanza buona che lo pone in seconda posizione nei punteggi intermedi della nostra sfida.

Ma è nel secondo quadro che Beruschi offre una prova decisamente più vivace; rivela qualità impensabili di

si lascia inseguire dai fantasmi, finge di avvicinarsi al puntino energetico, si sposta, ritorna sui suoi passi, conquista la carica e mangia uno dietro l'altro i quattro avversari, rimasti impietriti dall'azione. Ottima anche la conclusione del secondo quadro, dopo un attimo di difficoltà per completare il percorso che era rimasto frastagliato.

Cerchiamo di scambiare due parole con lo sfidante ma Beruschi è insolitamente silenzioso e non vuole correre il rischio di perdere la concentrazione proprio nel momento più critico della gara. Tranquillo dunque lo svolgimento del terzo quadro fuorchè una distrazione che gli costa la prima perdita, il punteggio si avvicina alla fatidica quota 10.000 superata solo da Muller nel nostro campionato.

Nel quarto ed ultimo quadro l'apoteosi; nonostante ancora in forma il nostro eroe perde le ultime cartucce ma conquista il primo posto. Finisce a oltre 12.000 punti e mentre lo abbracciamo riappare sul teleschermo una splendida Carmen che ci richiama alla realtà. Grande conclusione per una grande indimenticabile sfida.

prontezza di riflessi e di fantasia. La coordinazione col joystick sembra ottima nonostante gli avevamo concesso un breve prologo di allenamento di pochissimi minuti. Silenzio di tomba nella stanza e il punteggio continua a salire. A 4300 punti Beruschi non ha ancora perso un solo colpo. Osserviamo questa scena: è una bellissima azione condotta in prossimità dell'angolo superiore destro del labirinto. Il nostro amico

A FINE GARA

E.G.: Che exploit fantastico!

ENRICO: Modestamente ... forse giocare con mio figlio mi è servito.

E.G.: Sei in testa contro ogni pronostico.

ENRICO: Detto tra di noi è stata solo una botta di ... fortuna.

E.G.: Sarà difficile battere il tuo record.

ENRICO: Me lo auguro ma non ci spero.

E.G.: Sul prossimo numero sarà la volta di Massimo Boldi che, come sai, è un bel peperino!

ENRICO: Eh, lo so, lo so, non lo sapessi.

E.G.: E tua moglie cosa dice?

ENRICO: Lei niente, sono io che non saprei cosa dirle se Massimo mi battesse.

E.G.: Beh, buona fortuna allora.

ENRICO: Grazie e ciaio.

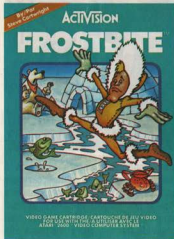
CLASSIFICA

Nome	Professione	Punteggio
E. BERUSCHI	**ATTORE**	**12.400**
HANSI MULLER	**CALCIATORE**	**11.415**
RENZO ARBORE	**ATTORE**	**4.200**
BONCOMPAGNI	**REGISTA**	**3.550**

Seguite l'avvincente sfida
A Ottobre: PAC-MAN contro

MASSIMO BOLDI

FROSTBITE

ACTIVISION
cartuccia — Atari 2600

Miwa — L. 89.000

Steve Cartwright, progettista di vecchia data dell'Activision, ci consente di passare un po' del nostro videotempo con un gioco che, per una volta, non ci impegna con raffiche di raggi laser o bombardamenti nucleari contro alieni nemici.
È un gioco pacifista! Frostbite Bailey è un piccolo eschimese che deve costruirsi l'igloo sulla banchisa polare, bagnata naturalmente dal gelido Mare Artico. Frostbite si procura i blocchi di ghiaccio che gli servono per la costruzione saltellando avanti e indietro su quattro file di frammenti di ghiaccio che navigano, sospinte dalla corrente, di fronte alla zona che il nostro eschimese ha scelto come luogo di pesca e di residenza. Il suo obiettivo è di costruire otto igloo, di cui la metà di notte. Ogni volta che Frostbite salta su un banco di ghiaccio galleggiante, all'igloo viene aggiunto automaticamente un blocco ed il ghiaccio da bianco diventa blu.

All'inizio del gioco abbiamo quattro Frostbite a disposizione, ma ne avremo uno supplementare ogni 5000 punti. Nell'angolo alto a destra dello schermo sono visualizzati i numeri che indicano gli eschimesi di riserva, il punteggio e la temperatura. Quest'ultimo dato è di vitale importanza: infatti ogni ripresa ha inizio ad una temperatura di 7 gradi centigradi.
Durante la ripresa la temperatura scende e se Frostbite si trova ancora all'esterno quando questa raggiunge lo zero (cioè se non ha ancora completato l'igloo per ripararsi) si ritroverà surgelato e sarà eliminato. Ad ostacolare la costruzione, e quindi i saltelli da un banco all'altro, ci sono delle oche bianche delle nevi che svolazzano sui banchi, dei molluschi e dei granchi (al Polo?!) che sguazzano in acqua e che agganciano Frostbite e lo trascinano a mollo nel mare polare, il che equivale a morte per congelamento. Dalla terza ripresa si aggiunge un ulteriore ostacolo, il più pericoloso: un temibile orso inspiegabilmente bruno (hey, Steve! Sei mai

stato al Polo?). Ci possiamo consolare "pappandoci" dei gustosi pesci verdi, che ingrassano il punteggio di 200 punti cadauno.
Quando saltiamo sopra un banco di ghiaccio, abbiamo detto che diventa blu: guadagnamo da 10 a 90 punti (a seconda della ripresa) ma il banco diviene inattivo e, anche se è ancora possibile saltarvi sopra, non produce né punti né blocchi di ghiaccio per l'igloo.

Quando tutte quattro le file sono blu, se l'igloo è incompleto, ritornano bianche e attive. L'igloo è completo quando compare la porticina: a questo punto Frostbite può saltarci dentro e guadagnare da 160 a 1440 punti, sempre a seconda della ripresa. Con l'ingresso nell'igloo si chiude la ripresa e saranno assegnati punti addizionali per ogni grado di temperatura rimasto.
Molti di voi ci hanno chiesto di dare qualche consiglio strategico e operativo. Eccovi accontentati: 1) il pulsante rosso sul joystick, se premuto, inverte il senso di marcia dei banchi di ghiaccio: imparate ad usarlo bene. Un buon momento è quando vi troverete sul banco di ghiaccio superiore e vorrete attirare l'orso verso il centro del video per poter entrare nell'igloo; 2) l'orso non può raggiungervi quando saltate sull'estremità sinistra della sponda. Questo è un ottimo posto per prendersi un attimo di respiro, comunque un occhio alla temperatura che scende.
Contenti? Bene, il gioco ha nove differenti livelli di difficoltà: dopo il nono livello il punteggio rimane costante. Frostbite è un gioco apparentemente semplice, ma dopo i primi approcci potrete rendervi conto che non è così. Certo non è tra i più tremendi, ma sarete daccordo che se un gioco è troppo tremendo non è nemmeno divertente. È un gioco per gli amanti della pace, o per coloro che, tra una guerra stellare e una di tank, vogliono godersi un diversivo di astuzia e tempismo. La grafica è ben realizzata. È un gioco che vi scalderà anche se sarete al Polo.

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	****
GRAFICA	***
VOTO	***

Valori da uno a cinque

MISSION X

INTELLIVISION
cartuccia Intellivision

Mattel L. 69.000

Si tratta di un videogioco di genere bellico, che cerca di variare il consueto scenario dei giochi di guerra attraverso la moltiplicazione delle possibilità di gioco e attraverso alcune soluzioni tecniche senz'altro originali.
Dal momento in cui vi siederete al comando di un caccia della seconda guerra mondiale noterete subito che il joystick vi permette di dirigere il velivolo non solo a destra o sinistra o diagonalmente ma anche in alto e in basso.
Effetti sonori di studiata fedeltà vi confermeranno, attraverso il caratteristico variare del rombo del motore, se siete in "picchiata" o in ascesa. Il gioco è quindi reso più divertente e interessante da questa "terza dimensione", che vi permetterà qualche volta di sfuggire ad aerei nemici variando il vostro livello di quota.
Sotto di voi vedrete passare navi nemiche, di diverso tipo e relativo punteggio, e una grande quantità di obiettivi militari: autocarri, ponti, ferrovie, strade ferrate, carri armati ecc.
In genere questi avversari aprono il fuoco solo se attaccati con l'eccezione, però, degli insidiosi caccia nemici: questi infatti si dirigeranno verso il vostro aereo preceduti da numerosi proiettili. Ma ancora più pericolosi sono i missili teleguidati lanciati dalle navi nemiche.
Le vostre armi di difesa sono bombe e proiettili e dovrete usarne in quantità.
Ma attenzione: quando lanciate la vostra bomba su un obiettivo "basato a terra" dovete tener presente, nel prendere la mira, il reciproco spostamento e il tempo impiegato dalla bomba a cadere. L'effetto è, anche questa volta, di impressionante "verismo": tanto più che il tempo di caduta varia con l'altezza dell'aereo.
Colpire gli obiettivi, a queste condizioni, si rivelerà meno facile del previsto e occorrerà un certo allenamento per accumulare una dignitosa messe di punti. Divertente è anche l'effetto notte: a un tratto lo schermo piomberà nell'oscurità,

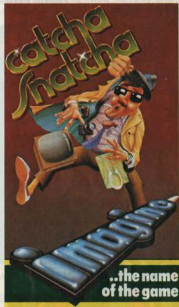
perché, senza tramonti e senza preavvisi, dal giorno si è passati alla notte. Ma la battaglia prosegue, resa ovviamente più difficile dal buio.
Il gioco prevede vari livelli di difficoltà e può essere giocato solo da una singola persona. Il punteggio viene visualizzato sullo schermo ogni volta che viene colpito un bersaglio o quando tornate alla pista d'atterraggio.
Sono previsti punti premio e aerei supplementari a determinati punteggi.

Come sempre il gioco diviene più difficile man mano che sale il punteggio. Un crescendo impetuoso che vi permetterà di sfogare sui video-nemici immaginari tensioni e aggressività ben più reali: per poter così tornare ad essere, in società e in famiglia, gli esseri più pacifici del mondo!

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	**
VOTO	***

Valori da uno a cinque

CATCHA SNATCHA

IMAGINE
cassetta VIC 20

Rebit L. 15.000

Siete un investigatore, Barney Bootlace (laccio da scarpa), ridotto all'effimero rango di agente in un grande magazzino. Dovete sorvegliare i clienti in modo che tutto proceda correttamente. Bambini sperduti, articoli rubati, oggetti smarriti, questo il vostro triste pane quotidiano. E come se tutto ciò non bastasse, dovete anche conquistarvi la stima del manager del grande magazzino, altrimenti, se scadrete troppo nella considerazione del boss, sarete licenziati e terminerà la partita. Alcuni clienti, qualche volta, non soddisfatti dei prezzi del vostro negozio, abbandonano tra i banconi una bomba! Il vostro investigatore privato ha paura, ma capisce che questa è l'occasione migliore per guadagnare la stima del suo principale. L'unica cosa da fare è quella di portare la bomba di corsa fuori dal grande magazzino. Se riuscirete a fare salire di molto la considerazione che il boss ha di voi, sarete promossi di un grado e passerete al livello successivo. Se invece la farete scendere troppo, vi arriverà un avvertimento scritto. Al terzo avvertimento termina la partita. All'inizio la partita comincia al 5° livello, e la considerazione del vostro principale è al 50%. Sono le nove del mattino e i clienti cominciano ad entrare nel grande magazzino. Voi vi distinguete dai clienti perché avete la giacca rossa, mentre loro sono bianchi. Ai quattro angoli del negozio ci sono le "basi" dove dovete riportare i vari oggetti. In alto a sinistra c'è il "deposito" bambini smarriti, dove riporterete i fanciulli (simili a bambolotti). In alto a destra c'è l'ufficio oggetti smarriti, dove dovrete consegnare ombrelli e borsette ritrovati nei locali dell'emporio. In basso a sinistra c'è l'ufficio del manager, a cui consegnerete personalmente gli oggetti rubati (della specie di ciambelle rosse). Il manager rimarrà molto colpito e la sua considerazione salirà di ben 20 punti, il doppio di quelli che si guadagnano portando fuori una bomba. Le bombe sono delle specie di pacchi bianchi col nastro rosso, e vanno portate dentro alla doppia porta, in basso a destra. La descrizione degli oggetti è molto importante, perché le istruzioni del gioco non spiegano affatto la loro forma, e la grafica è piuttosto approssimativa. Per cui, già che ci sono, vi dirò che gli ombrelli sono simili a rubinetti dell'acqua, e le borsette a dei floppy disks, quelli dei computers. Riportare all'ufficio oggetti smarriti una borsetta fa guadagnare 4 punti nella considerazione del principale, l'ombrello invece solo 2. I bambini riportati valgono 6 punti. In alto, sopra ai banconi di vendita, si possono vedere (da sinistra verso destra): l'ora, il livello di gioco in cui ci si trova, l'opinione corrente del principale e il livello più alto fino a quel momento raggiunto.

Ogni nota scritta che vi viene mandata, e che potrete vedere in basso a sinistra, vi fa degradare di un livello. La nota scritta viene mandata quando la considerazione del principale scende sotto all'1%. Se invece superate il 99%, questa "performance" vi porterà al livello successivo, dove i clienti si muovono più velocemente. Ogni due livelli viene ritirata una nota scritta. Il detective cammina più velocemente degli acquirenti, tranne che in un periodo. Infatti dalle 6 alle 8 p.m. c'è una ressa incredibile, tutti corrono come dei matti ed è praticamente impossibile avanzare di livello. Bisogna cercare soltanto di limitare i danni, perché mentre la folla si muove velocemente, il detective continua a camminare alla stessa velocità, ed è praticamente impossibile avanzare di livello durante questo orario. Per il resto conviene concentrarsi sugli oggetti che assicurano più punti-considerazione, e cioè le bombe e le "ciambelle" rubate.
Fate attenzione ai clienti che rubano: se riescono ad uscire dalla scala mobile di sinistra con il maltolto, perdete 20 punti nella considerazione del principale. E questo, nell'ora di punta (fra le 6 e le 8 p.m.), è inevitabile. Alle 8 in punto, finalmente, il grande magazzino chiude i battenti, per riaprire puntualmente alle 9 del mattino.
I clienti cominciano a rientrare lentamente, e potete riposarvi un po'. Ricordate che potete prendere, e quindi consegnare, un solo oggetto per volta. Questo vuol dire che se state cercando di ac-

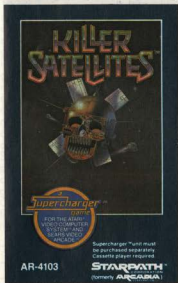
chiappare un ladro, dovete fare attenzione a non prendere altri oggetti prima di raggiungerlo, se no non ve ne sbarazzerete più finché non avrete consegnato l'oggetto. Catcha Snatcha è un gioco molto originale, ma a mio avviso lamenta una grafica un po' approssimativa e una eccessiva lentezza nell'azione. Consigliato soprattutto a chi vuole fare un po' di esperienza con i videogiochi. Al solito, si possono usare sia la tastiera che il joystick.

LIVELLO GIOCO	**
ORIGINALITÀ	****
GRAFICA	**
VOTO	**

Valori da uno a cinque

KILLER SATELLITES

STARPATH

cassetta — Atari VCS 2600

Ruggeri Telegames — L. 38.000

È molto simile ad un celebre gioco da bar che andava per la maggiore fino a qualche mese fa. La versione Supercharger ha ben poco da invidiare all'originale come grafica ed è leggermente più semplice. Killer Satellites sono gli invasori spaziali che ronzano attorno alla Terra e distruggono ogni cosa sul loro cammino. Al coraggioso pilota del caccia il compito di salvare il pianeta dagli alieni facendo attenzione a non soccombere nel tentativo di evitare l'invasione.

Avete a disposizione sei caccia a razzo e la possibilità di guadagnarne altri ogni 10.000 punti. Ogni caccia è fornito di 4800 litri di carburante per manovrare e sparare.

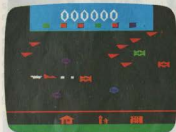
Una colonnina di colore verde indica il consumo e alla fine di ciascun combattimento il carburante non utilizzato verrà trasformato in ulteriori punti. È ovvio che il consumo della riserva provoca la morte del caccia e la caduta sulla terra.

Molto importante anche l'indicatore di colore rosso che avverte il surriscaldamento del laser. Ad ogni colpo la temperatura dell'arma aumenta e un dispositivo di sicurezza impedisce di sparare se il calore supera un certo livello.

Inoltre il video è provvisto di uno schermo radar che indica la situazione delle posizioni nemiche: in tal modo potrete andare avanti o indietro alla ricerca dei satelliti-killer. Vi sono otto tipi diversi di alieni sul vostro cammino: ogni colpo andato a segno varrà da 10 a 90 punti. È molto importante calibrare attentamente la velocità del caccia: non sono infrequenti scontri mortali coi nemici a causa dello slancio nell'azione. Nella parte bassa dello schermo appare la superficie della Terra. I Killer Satellites, lasciati liberi di agire, distruggono ogni costruzione sul pianeta. Il pilota del caccia guadagnerà alla fine del combattimento 50 punti per ognuna di esse scampata alla furia distruttrice dei killer.

Una barriera di energia protegge inoltre la superficie dai meteoriti ma non dai satelliti nemici. Bisogna fare molta attenzione poiché questo campo distrugge anche i vostri caccia.

Il game select si usa per scegliere il combattimento iniziale. Tenendolo premuto si ha la possibilità di passare a livelli di difficoltà via via crescenti. Aumentando i killer Satellites in campo e così pure la loro velocità.

Tali difficoltà sono però ricompensate in punti: se comincerete con un combattimento oltre il primo avrete un credito di 1000 punti completandolo senza aver perso nessun caccia.

I tasti che controllano il livello di difficoltà offrono altre possibilità di variare il gioco in rapporto all'abilità e all'esercizio.

Quello di sinistra controlla la velocità del caccia: su B la velocità massima è più bassa e più alta la decelerazione (in caso di bisogno).

Il difficulty switch di destra invece controlla le raffiche.

La posizione B consente il fuoco rapido: l'arma sparerà, durante il combattimento, per tutto il tempo in cui terrete premuto il pulsante rosso.

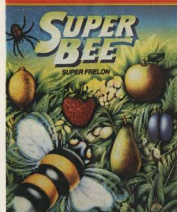
Nella posizione A si spara solo un colpo alla volta.

LIVELLO GIOCO	**
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	***
VOTO	***

Valori da uno a cinque

SUPER BEE

PHILIPS

cartuccia Videopac

Philips L. 80.000

Super Bee è un gioco molto appassionante che richiede riflessi e colpo d'occhio.
La protagonista in questo gioco, è appunto Super Bee, un'ape golosissima che mangia tutti i frutti di un giardino custodito da un malefico ragno.
La nostra ape, all'inizio del gioco, entra nel giardino ancora vuoto, già però con una incredibile voglia di farsi una scorpacciata di tutti i frutti che le capiteranno innanzi.
Ogni volta che Super Bee mangia un frutto, ne appare subito un altro e per Super Bee, sembra di stare in Paradiso... nel quadro appariranno massimo 4 frutti).
Però questo giardino non è "tutto rose e fiori", come si suole dire, infatti, la vita della nostra graziosa apina, è nelle vostre mani; quindi fate molta attenzione agli imprevisti!
Prima di tutto dovete fare in modo che l'ape non vada a sbattere contro il recinto del giardino magico, e per fare ciò, dovete guidare l'ape mediante il joystick di destra.
Super Bee può volare solo in posizione orizzontale o verticale, e quindi se lasciate andare il joystick e lo muovete in direzione diagonale, l'ape continuerà a volare fino a che non si scontrerà.
Lo scopo del gioco, come del resto è quello di quasi tutti, è quello di ottenere il massimo punteggio, e per fare ciò, occorre che Super Bee, mangi più frutti possibili senza scontrarsi con le pareti o con gli eventuali ostacoli.
Realizzerete dei punti ogni qualvolta che Super Bee mangia un frutto che compare nel giardino, ed il numero dei punti dipende esclusivamente dal tipo di frutta che l'ape mangia.
Ora, vi illustreremo i frutti ed i loro relativi punteggi:
per far mangiare la frutta a Super Bee, dovete manovrare l'ape in modo che i suoi occhi passino proprio nel centro della frutta.
Veniamo ora alla descrizione, della vera difficoltà di questo gioco: ogni volta che Super Bee mangia uno dei frutti, al suo posto appare una barriera magica!
Dovrete per queste, fare particolare attenzione, visto che, come succedeva per i recinti esterni, ogni loro contatto provocherebbe istantaneamente la morte della nostra povera apina.
Oltre a questa, si affianca un'altra "tremenda" difficoltà; infatti man mano che il gioco procede, Super Bee, presa probabilmente dalla sua insaziabile bramosia di cibo, aumenterà la sua velocità di volo fino a renderla paragonabile a quella di un moderno caccia supersonico, rendendo così impossibile il benché minimo controllo della stessa.
La prima accelerazione avverrà dopo circa 45 secondi, quindi uomo avvisato mezzo...
Quando l'ape riesce a mangiare una quantità di frutta superiore a 105 punti, si vince un giro extra; per vincere giri successivi, sarà un po' più difficile, perché di volta in volta si dovranno realizzare 15 punti in più rispetto a quelli occorsi per vincere il giro precedentemente.
Il giro extra comincia quando Super Bee si schianta, e le eventuali barriere sorte nel giro precedente scompaiono.
Una volta arrivati a 105 punti, dopo aver quindi vinto il primo giro extra, appare un brutto e grosso ragno nella parte alta del recinto a sinistra.
Il ragno è addormentato e dovrebbe fare la guardia al frutto magico e dorato che sta sotto di lui. Malgrado ciò, se Super Bee riesce a mangiare il frutto magico senza sbattere contro il ragno o contro una parete, avrete guadagnato ben 50 punti.
Il gioco quindi può terminare in tre modi differenti: Super Bee va a sbattere contro uno dei recinti periferici, Super Bee sbatte contro una delle barriere dopo aver mangiato un frutto, ed infine Super Bee può morire nel tentativo di mangiare il frutto contro il ragno, scontrandosi appunto con quest'ultimo.
In tutti questi casi, il ragno, dopo la morte della povera apina, si ca-

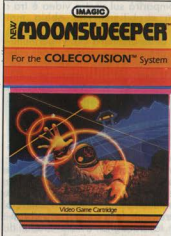
lerà inesorabilmente, portando con sé, grazie alla sua ragnatela il corpo esanime di Super Bee c'è in questo gioco, anche la chance di giocare in più persone ma il passaggio del joystick di man in mano deve essere ultraveloce, per non causare la morte dell'ape dell'amico e quindi tutte le reazioni a ciò relative. Con la possibilità di potere inserire tutto o parte del proprio nome, si eviteranno "pericolose e furibonde" liti per l'accapparramento della vittoria finale.

In questo gioco, si possono ottenere 10 diversi gradi di difficoltà, dipendentemente dal numero di barriere iniziali, e soprattutto dalla loro posizione strategica.
Ora vi illustreremo questi diversi schemi:
1: giardino libero senza ostacoli
2: cominciano a comparire le prime 4 barriere
3: presenti ancora 4 barriere disposte però in un altro modo
4: la situazione è già più impegnativa; Super Bee deve volare tra 6 barriere
5: anche qui il numero è aumentato: ben 8 barriere
6: anche in questo caso ci sono 8 barriere, anche se la loro disposizione è sicuramente il frutto di una mente sadica
6: la cattiveria imperversa; altre 2 barriere si sono aggiunte al quadro precedente
8 e 9: siamo ai limiti della possibilità umana di difficoltà, in questi schermi, con addirittura 14 barriere, la povera Super Bee, ha i secondi contati anche per coloro che pensano essere dei "professionisti" di VIDEO GAMES
10: con questo grado di difficoltà, si giocherà in tutti gli schermi appena visti, passando da schermo a schermo, appena vinto un giro extra.
In conclusione, anche se questo gioco esce un tantino dai canoni in vigore, è a mio avviso molto più divertente di alcuni "arcade games" in cui occorre sparare dall'inizio alla fine senza talvolta neanche ravvedersi di ciò che sta succedendo.
Sia la grafica che il suono sono particolarmente curati, rendendo così ancora più piacevole lo svolgimento del gioco.
Ora vi saluto e vi auguro buona fortuna e soprattutto "buon appetito" alla simpatica Super Bee.

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	*
VOTO	***

Valori da uno a cinque

MOONSWEEPER

IMAGIC
cartuccia — Colecovision

Audist — L. 89.000

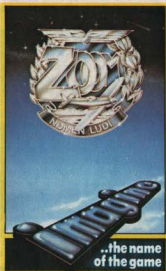
Eccolo qui fresco, fresco questo nuovo gioco di simulazione di volo con tanto di salvataggi e tutti gli annessi e i connessi. Per scegliere lo skil col quale iniziare a giocare abbiamo a disposizione un mirino puntato su delle code di comete e insieme di stelle ognuna con valori diversi e con sorprese diverse.
Padroni assoluti dello spazio navighiamo a velocità vertiginose con il folle quanto mai pericoloso intento di salvare alcuni minatori lunari nostri compatrioti che sono altrimenti preda succulenta per alieni, stelle vaganti, meteore, e altre mille complicazioni, che hanno il loro effetto anche su di noi, dato che dobbiamo schivarle o nel migliore dei casi farne piazza pulita. L'impresa sembra facile a dirsi ma non a farsi, perché ovviamente bisogna essere rapidi e nello stesso tempo avere sempre sotto controllo la situazione, compresa quella della nostra navetta per non rischiare altrimenti di finire il carburante e di non portare più, la tanto cara pellaccia, alla propria casina. È evidente che un gioco di questa portata, intendo dire così degnamente combinato, è una buona leccornia per chiunque prediliga i giochi in tridimensione e credo che su questo punto sarete in molti a convenire con me che giocare in questo modo è tutta un'altra cosa. Quello che vedrete sul vostro schermo nella fase di recupero degli astronauti è una grande pianura colorata che scorre velocissima dando realmente l'impressione a chi gioca di essere completamente immerso nella sequenza di gioco. Belli e molto validi i colori, devo dire che la Imagic fa le cose per bene e si vede

perché non ha avuto paura di eccedere dando tutto il meglio che oggi ci si aspetta da un buon videogame, gioco molto intelligente, risoluzione grafica delle migliori, trovate originali per un gioco classico come questo in particolare. Pienamente promosso e scusatemi se non ve ne parlo più approfonditamente, con permesso, ciao alla prossima.

LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	****
GRAFICA	***
VOTO	***

Valori da uno a cinque

ZZOOM

IMAGINE
cassetta — Spectrum 48 K

Rebit — L. 15.000

Quando sul vostro video comparirà la plancia della vostra lancia da combattimento, avrete subito la sensazione dell'inizio di un'appassionante avventura. Ancora una volta, ai comandi di una micidiale macchina da guerra, dovrete fronteggiare ondate d'assalto di irriducibili nemici per difendere la terra e permettere ai suoi abitanti in fuga di mettersi in salvo. Lo scopo della missione è chiaro; salvare i civili in fuga difendendo nel contempo la nave che, pur protetta dagli scudi di energia, verrà distrutta quando questi, per i colpi

ricevuti, perderanno potenza lasciandovi in balia del fuoco nemico.
Il quadro comandi che, assieme a un sofisticato sistema di mira, comparirà sul vostro video è tra i più strabilianti che abbia mai visto: "guiderete" una nave fornita di un altimetro che vi permetterà di cabrare e picchiare per condurre i vostri attacchi senza correre il rischio di schiantarvi al suolo, scoverete il nemico per mezzo di un infallibile radar che ne rileva l'esatta posizione fin dal loro apparire nel campo d'azione, sarete avvertiti dai rivelatori della presenza in zona delle più micidiali macchine nemiche: l'R.P.V. e l'invincibile EXOTRON, e potrete controllare continuamente lo stato dei vostri scudi d'energia; con una strumentazione simile vi sentirete veramente forti e sicuri, ma durante la battaglia avrete modo di combattere, o meglio di assaggiare, anche la potenza del nemico. Combatterete su tutti i teatri: in cielo, fronteggiando possenti bombardieri, in terra, per distruggere veloci carri armati e in mare contro guizzanti sommergibili. Se siete fanatici di war games cimen-

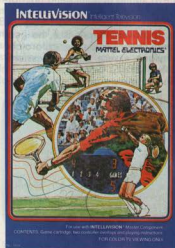
tatevi in questa furibonda guerra totale, andate e cercate di difendere, distruggendo il nemico che ne fa strage, gli inermi civili. La vostra nave può essere distrutta 3 volte prima che l'avventura termini e, prima che succeda, dovrete fare più punti possibile, distruggendo il nemico e permettendo ai fuggiaschi di mettersi in salvo per ottenere dei Bonus Extra, oltre che per spirito umanitario naturalmente.

Sottolineo infine la sorprendente facilità con cui potrete condurre un'azione così complessa dalla tastiera del vostro Spectrum, secondo le modalità indicate nella confezione del gioco; per non parlare poi di coloro che potranno giocare utilizzando il joystick.

LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	****
VOTO	****

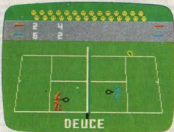
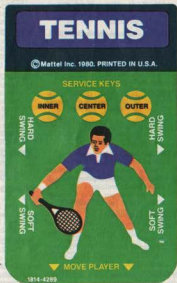
Valori da uno a cinque

TENNIS

INTELLIVISION
cartuccia — Intellivision

Mattel — L. 79.000

Se siete tra quanti ritengono un'impresa superiore alle loro forze imparare a giocare decentemente a tennis, consolatevi: il video-tennis vi farà forse sudare un po' meno, ma è altrettanto impegnativo. Prima di riuscire a rimandare una palla al di là della rete, e di azzeccare un servizio, vi occorrerà un po' di allenamento, né

più né meno che se vi trovaste su un "vero" campo da tennis. La fedeltà alle regole, ai termini, e perfino alle usanze e alle difficoltà del tennis reale è il primo tratto positivo da sottolineare.
Come ogni fedeltà, anche questa ha il suo prezzo: una certa complessità nelle operazioni di manovra e di tiro e una certa difficoltà nel realizzare il sincronismo necessario per la buona riuscita del colpo.
Ma andiamo con ordine. Inserita la cassetta, sul teleschermo apparirà un campo da tennis con due giocatori. Selezionate subito la velocità di gioco cui volete cimentarvi: vi sono quattro livelli ed è ovviamente consigliabile, per i "principianti", quella più bassa. Se non conoscete le regole del tennis mi dispiace ma ve le dovrete imparare: qui si gioca seriamente. Esaminate il campo, osservate le aree di servizio, di fondo campo, le linee, gli spalti (ci sono infatti anche questi, e sono gremiti di spettatori, che — altro "tocco" notevole — girano la testa seguendo il palleggio, ed applaudono fragorosamente se ve lo meritate). Esercitatevi a muovere il vostro giocatore tramite il dischetto direzionale: attenzione, ci sono sedici direzioni di movimento! A questo punto, se possedete il giocatore rosso, potrete tentare il servizio.
Se possedete invece il giocatore azzurro, e se il vostro avversario prende in mano per la prima volta un joystick, preparatevi a portare a casa tranquillamente un primo game di vantaggio, perché servire non è così facile come sembra ed è frequente il "doppio fallo" (avviene quando si sbagliano tutte e due le palle a disposizione).
Per effettuare il servizio dovrete semplicemente (si fa per dire) premere un qualsiasi pulsante di tiro e la palla si solleverà in aria; a questo punto premete uno dei pulsanti laterali (superiori se volete effettuare un servizio potente, inferiori se debole) cercando di colpire la palla nel momento giusto, se ne farete un classico buco nell'acqua. Più alta è la palla quando la colpite, più lontano cade. Potete anche dirigere il colpo verso la fascia esterna, centrale o interna dell'area di servizio avversaria

schiacciando appositi tasti. Anche per il giocatore che risponde al servizio il momento in cui colpisce la palla determina la direzione del tiro e anche per lui esiste la possibilità di scegliere tra tiro ribattuto (potente) e "lob" (pallonetto). Il "lob" è particolarmente ingannevole perché per capire la direzione della palla occorre guardare la sua ombra, altrimenti vi troverete fuori direzione.
Naturalmente potrete anche scendere a rete, ed esibirvi in risolutive "volee". Se avrete vinto il game, sarete ricompensati da un fragoroso applauso del pubblico, mentre i giocatori, automaticamente, si scambiano di posto. Ma il pubblico, come è degno di uno sport signorile come il tennis, non applaude solo il vincitore, ma anche

i colpi difficili e ben riusciti di chiunque essi siano.
Molto realistici anche gli effetti sonori: un sibilo leggero quando si muove la racchetta, uno scatto leggero quando si colpisce la palla, una serie di rapidi scatti quando la palla colpisce la rete, una sirena di segnalazione quando il colpo va fuori campo e infine perfino un "tono basso" quando la palla colpisce la rete ma ricade dall'altra parte nel campo (let).
Questo videogioco, in conclusione, vi richiederà molta concentrazione e capacità di coordinare i movimenti per dare i vari comandi. In più vi saranno necessarie le doti richieste dal "vero" tennis: tempismo, capacità di sfruttare gli

errori dell'avversario, resistenza e caparbietà nel non perdersi d'animo. Ma di questo sport saprà anche donarvi le non piccole soddisfazioni.

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	**
GRAFICA	***
VOTO	***

Valori da uno a cinque

COMPRO
VENDO

AFFAREFATTO?
VOI CI SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI
E NOI VE LI PUBBLICHIAMO GRATUITAMENTE, OK?
SAPPIAMO DEI VOSTRI PROBLEMI ECONOMICI
E FACCIAMO IL TIFO PER VOI. LA NOSTRA RUBRICA
VI DARÀ UNA MANO A RISPARMIARE UN PO' E MAGARI
A FARE QUALCHE BUONA INATTESA AMICIZIA.
ALLORA ASPETTIAMO I VOSTRI MESSAGGI,
AFFAREFATTO?

COMPRO Consolle Atari a L. 150.000 o cambio con consolle Intellivision almeno con 2 cartucce.
Mavilla Massimo - Via S. Vittorino, 28 - Messina - Tel. 771918 (ore 8.30-20.30).

VENDO Consolle Intellivision a L. 200.000 non trattabili con 2 cassette gioco Triple Action e Nova Blast.
Mavilla Massimo - Via S. Vittorino, 28 - Messina - Tel. 771918 (ore 8.30-20.30).

VENDO Colecovision, ottime condizioni, incluse cartucce "Mouse Trap" e "Miner 2049er", a L. 300.000.
D'Italia Fabio - Via G.B. Moroni, 21 - Milano - Tel. 02/4074228 (ore pasti).

VENDO Intellivision, perfetto, L. 200.000 in omaggio quick-stik. Vendo anche cassette: Nova Blast (L. 50.000), Donkey Kong (L. 50.000) ed altre.
Novella Giorgio - Via Giovanni XXIII, 50/8 - Tel. 019/42814.

VENDO Commodore VIC 20 + registratore + espansione 16 K RAM + vari videogiochi e vari programmi. Tutto a L. 450.000.
Lombardi Mario - Via Palmanova, 209 - Milano - Tel. 2567039 (ore pasti).

VENDO cassette per Atari VCS 2600, "Star Voyager" a L. 25.000 e "Star Raiders" con Video Touch Pad a L. 60.000. Prezzi trattabili.
Labombarda Pippo - Via G. Govone, 56 - Milano - Tel. 387305.

VENDO Videopac Philips G 7000 con 10 cartucce dei migliori giochi. Due mesi di vita, ancora in garanzia. Valore complessivo oltre L. 700.000. Il tutto vendo a L. 400.000.
Bacci Patrizio - Via P. Gori, 15 - 57100 Livorno - Tel. 0586/34705 (ore pasti).

VENDO ZX 81 + memoria 16 K originale + cavetti + 3 libri di programmi e manuali + 2 cassette originali di giochi, il tutto a sole L. 120.000.
Della Giustina Luigi - Via Prà delle Molle, 13 - Vittorio Veneto (TV).

VENDO cartucce compatibili con l'Atari VCS 2600. Vuoi comprare cartucce a prezzi strabilianti; non perdere questo affare! Per maggiori informazioni scrivere a:
Tabasso Massimo - Piazza Molineris, 1 - 12038 Savigliano (CN).

VENDO/SCAMBIO solo giochi originali inglesi per VIC 20.
Bogni Roberto - Via Venegoni, 43 - 21012 Cassano Magnago (VA) - Tel. 0331/202276 (ore pranzo).

VENDO base Intellivision (ancora in garanzia) a L. 208.000 (prezzo attuale L. 315.000) + 1 cassetta videogame in regalo + 3 cassette originali USA (Demon Attak ecc.) al 50% del costo attuale.
Bucci Marco - Via B. Latini, 76 - 50433 Firenze - Tel. 588266 (ore 13.00-13.30 / 20.00-20.30).

VENDO ZX 81 poco usato al prezzo eccezionale di L. 150.000.
Dufour Marco - Via Zuccoli, 26 - 20100 Milano (ore pasti).

VENDO giochi TV della Reel con Pelota, Squash, Football, Tennis a Lire 20.000.
D'Amore Andrea - Via dei Sansone, 16/6 - Genova - Tel. 010/851067 (dalle ore 20 in poi).

VENDO base Intellivision + computer Keyboard (per Intellivision) + 13 cassette (Worm Vhompers, Donkey Kong ecc.) solo per la Campania.
Speranza Luca - Via G. Vicinanza, 16 - Salerno - Tel. 225260 (ore 20.30-21.30).

COMPRO modulo computer Lucky Keyboard Int. + computer Adaptor e cass. Scoby Doo
Marioni Ivan - Via San Giovanni, 22 - Chiavenna (Sondrio) - Tel. 0343/34426 (sabato e domenica).

VENDO Atari VCS 2600 + 6 cassette (Combat Asteroids, Vanguard, Space Invaders, Pole Position, Ms. PacMan) a Lire 400.000 oppure cambio con Colecovision.
Nastro Massimo - Via Raiola, 41 - C/Mare di Stabia (Napoli) - 8706921 (ore pasti).

COMPRO cassette per Colecovision con buono sconto.
Vannetti Marco - Via Osoppo, 7 - Verona - Tel. 045/918389

VENDO base Intellivision + 3 cartucce (Burger Time, Basketball, Sea Battle) in confezione originale, o scambio con Sinclair Spectrum 48 K. Il tutto a L. 310.000.
Iorio Pierluigi - Via S. Capo, 19 - 84043 Agropoli (SA) - Tel. 0974/822354 (ore pasti).

VENDO TI 99/4A + modulatore + alimentatore + cavo registratore + registratore + joystick + 1 libro sul TI a L. 450.000.
Scafa Danilo - Via Circonvallazione - 10015 Ivrea - Tel. 0125/46603 (ore pomeridiane).

COMPRO CBM 64 + reg. o senza. Con reg. mass. L. 400.000, senza L. 300.000 + joystick e cass. gioco. Pago contanti.
Tagliarino Giuseppe - Via Saccardo, 24 - Selva del Montello (TV).

COMPRO CBM 64 a L. 300.000 fornito di joystick e qualche cassetta gioco.
Tagliarino Giuseppe - Via Saccardo, 24 - Selva del Montello (Treviso).

VENDO programmi per Commodore 64 e il favoloso Turbotape che eguaglia le funzioni "Save", "Load", "Verify" alla velocità di un floppy.
Trapani Francesco - Via A. Borrelli, 1/A - 90139 Palermo - Tel. 091/266975 (ore 12.30-17.00).

VENDO per VIC 20 programmi di gioco, software applicati; di utilità. Sono tutti su cassette e girano in conf. base o con espansione. Scrivere a:
Caramagno Sebastiano - Contrada Cipollazzo - 96011 Augusta (SR) - Tel. 0931/993369.

VENDO Colecovision +6 cartridge: Mouse Trap, Cosmic Avenger, Lady Bug, Zaxxon, Q*Bert, Mr. Do. Tutto a L. 400.000.
Pivetti Wainer - Via Ronzoni, 20 - 42010 Massenzatico (RE) - Tel. 0522/50261 (ore 19.30 - 20.30).

COMPRO listati e programmi per ZX Spectrum. Inviatemi le vostre liste. Rispondo a tutti.
Gorin Marco - Via C. Italia, 57 - 13100 Vercelli - Tel. 0161/56155 (ore pasti).

VENDO cartuccia Imagic - Demon Attack per VIC 20. Oppure scambio con l'aggiunta di denaro con un registratore dedicato per il VIC 20. (Prezzo originale della cartuccia L. 59.000).
Gerardini Cristian - Via Cidneo, 8 - 25081 Bedizzole (Brescia) - Tel. 674831 (dalle ore 20 in poi).

VENDO base Intellivision + 6 cassette (Poker, Calcio, Ice Trek, Burger Time, Frog Bog, Tron II) in ottimo stato, con imballaggio.
Castaldo Sergio - Parco San Paolo, 32 - 80126 Napoli - Tel. 081/7674796 (ore pasti).

VENDO per computer Atari 400-600-800, acquisto scambio e vendo programmi originali USA.
Servolini Luigi - Via La Spezia, 81 - 00182 Roma - Tel. 06/384488-7581219 (ore serali).

VENDO videogioco Leonardo Gig + 2 cassette a L. 180.000. In regalo videogioco Inno-Hit con 6 giochi + pistola.
Deghenghi Bruno - Via Castagnevizza, 28 - Collegno (Torino).

CAMBIO consolle Intellivision in ottimo stato + 9 cassette (anche loro in ottimo stato) con computer VIC 20, completo di registratore, cavetti e manuale istruzioni in italiano (possibilmente) più alcune cassette.
Pedrezzi Stefano - Via A. Costa, 131/3 - Tel. 413775 (ore pasti).

VENDO VCS Atari 2600 completo di cassette Space Invaders, Outlow, Centipede; 3 mesi di vita ancora in garanzia completo di libretto di istruzioni delle cartucce, prezzo L. 250.000.
Busnelli Alberto - Via Sanremo, 22 - Milano - Tel. 02/7386340 (ore 15.30-19.30).

VENDO per Commodore 64 e Sharp 700 qualsiasi programma e gioco. Simons' basic, basic 4.0, pet speed, 80 colonne, L. 30.000, programma sintetizzatore vocale, incredibile velocizzatore disco e registratore, copia disco intero in 4 minuti, fatturazione, data base, word processing, The Last One, Decathlon e Zaxon copiatore Clone Machine 2 e altre novità assolute a prezzi eccezionali.
Giovanelli Claudio - Via Ripamonti, 194 - 20141 Milano - Tel. 02/536926.

VENDO VIC 20 + registratore + 16 K + 3 K super exp. + monitor L. macchina + 2 giochi su cartuccia (Sargon II chess e The Count) + trislot + light pen + joystick e paddle + cassetta con programmi in linguaggio macchina + manuale vic reiled a L. 700.000. Telefonare ore pasti.
Giuseppe Caggese - Via Francesco Turati, 5 - 00128 Roma - Tel. 06/5204306

VENDO VIC 20 con istruzioni e scatola originali, più Atlantis e Demon Attak (Imagic) più Avenger e Matrix, più espansione 8 K RAM e registratore dedicato regalo il libro "Alla scoperta del VIC 20". Tutto a L. 450.000 trattabili.
Via Viazzolo, 3 - 40124 Bologna - Tel. 051/333289 (ore pasti)

VENDO consolle Intellivision + 15 cartucce (Dracula, Truckin', White Water, Burger Time, ecc.) tutto con imballo originale e ottimo stato. Prezzo trattabile.
Lovato Andrea - Via Scuderlando, 126/D - Verona - Tel. 045/581314 (ore pasti).

COMPRO VIC 20 in buono stato + Lemon o Apple II con floppy e monitor (in buono stato). Vendo Atari VCS-2600 + Pitfall + Combat + Airsea + Battle + Video Olimpics + Defender, scrivetemi o telefonatemi ore pasti.
Scisciani Vittorio - Via Spalato, 63 - 62100 Macerata - Tel. 0733/34507

VENDO per VIC 20 (versione base) cassetta contenente 15 programmi tra cui: Frogger, Suvaders, Master Mind, Money-Money, Grand Prix ed altri. Il prezzo è sbalorditivo L. 45.000. Telefonare ore 13-16.30/21-22.
Antonio Medici - Via Neomartini, 25/B - Benvenuto - TEl. 0824/43738

VENDO C 64 + Drive 1541, 3 mesi di vita, garanzia illimitata + 70 programmi di alto valore come The Hobbit, The Last One, Head Beach, Copy disk, a L. 1.250.000 trattabili. Telefonare ore pasti.
Sentimenti Roberto - Via Linguerri, 19 - 40026 Imola - Tel. 0542/43963

VENDO Videopac G7000 Philips (usato pochissimo) + 10 cassette giochi + cassetta per musica valore L. 700.000 a L. 400.000 trattabili. Solo zona Genova e riviere.
Schmuckher Alberto - Corso Torino, 26 - Genova - Tel. 010/584292 (ore pasti)

VENDO VIC 20 + C2N + 1 Cartridge + grande libro BASIC + 80 fantastici programmi su cassetta; i più bei videogames e utilities tutto a L. 220.000 trattabili o la sola cassetta con 80 programmi L. 29.000 + spese postali.
Mazza Armando - Via Settembrini, 96 - 70053 Canosa (BA) - Tel. 0883/64050

VENDO stampante per Specrtum + 5 rotoli L. 120.000; equalizzatore 10 bande stereo solo L. 125.000; 2 woofer Pioner 60 Watts cm 30 Bass Reflex nuovi L. 25.000 l'uno. Occasioni uniche, approfittatene.
Mazza Armando - Via Settembrini, 96 - 70053 Canosa (BA) - Tel. 0883/64050

VENDO ZX81 completo di cavetti, espansione da 32 K, alimentatore, manuale in italiano e in inglese, 2 cassette giochi. Prezzo L. 250.000.
Sciacca Claudio - Via Galvani, 24 - Alessandria - Tel. 0131/41391

VENDO Intellivision con 19 cassette + tastiera Keiboard Intellivision e adattatore - prezzo listino L. 1.694.000 io vendo a L. 900.000.
Virgilli Andrea - Via Vetulonia, 1 - Bologna -- Tel. 547547 (ore pasti)

VENDO ZX-Spectrum 48 K stampante Alphacom 32 + Joystick Intelligent a L. 900.000. Acquistando tutto in omaggio 63 cassette con 250 programmi.
Nerantzulis Emanuele - Via Gramsci, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI)

VENDO per ZX Spectrum 16 K il programma di strategia "Battaglia navale". Chi non ha mai giocato questo eccezionale game... quando era a scuola? Il programma L. 10.000.
Landogna Francesco - Via Cavour, 110 - Noto (SR) - Tel. 0931/835553-836781 (pasti - dopo le 22.00).

COMPRO registratore dedicato per VIC 20 (max 50.000). Vendo consolle "Telepartner" con due joystick e due cassette "prosport 60" e "Tank plane battle" che comprendono in tutto 85 giochi L. 150.000 (trattabili). Telefonare ore pasti tranne il sabato.
Via Raffaello Sanzio, 17 - 20149 Milano - Tel. 02/497997

COMPRO (solo se prezzi bassissimi) tutto il software per lo Spectrum. Anche in blocco.
Inviare liste a:
Schivo Francesco - Via Dei Nebrodi, 69 - 90144 Palermo - Tel. 091/516358.

VENDO videogioco Intellivision con 4 cassette di cui una di "Basic" affare L. 450.000 trattabili telefonare dalle 20 alle 21 a:
Carvana Salvatore "Montanaro" - Piazza L. Massa - 10017 Torino - Tel. 011/9160918

VENDO. Occasione! Vendo Atari VCS 2600 con due joysticks, paddle trasformatore, istruzioni + 7 cartucce in loro scatole con relative istruzioni: Ms. Pac-Man, Enduro, Phoenix, Video Chess, Combat, Defender, Atlantis. Per un valore di oltre L. 800.000 vendo a L. 400.000 il tutto perfettamente funzionante.
Zanella Carlo/Roberto - Via L. da Vinci, 12 - Lomazzo (CO) - Tel. 02/96370318 (telefonare ore 19.00-20.00).

VENDO cassette Atari VCS in buono stato. Pole Position L. 45.000, Defender L. 35.000, Phoenix L. 45.000, Jungle Hunt L. 40.000.
Luca Giordano - Via S. Chiara, 41 - Napoli - Tel. 081/206915 (13-17).

VENDO Kicktian, Avenger, Radar Rat Race da L. 30.000 a L. 35.000.
Stefano Porrone - Via G. da Salò, 14 - Milano - Tel. 6071725 (pasti sera).

VENDO consolle + computer + Intellivoice + registratore + 24 cassette in garanzia, marca Intellivision a L. 1.300.000.
Maurizio Piazzini - Via Burchiello, 25 - Firenze - Tel. 055/223821 (ore pasti).

VENDO Intellivision (in ottimo stato) con 1 cartuccia Soccer (Calcio) a L. 250.000 trattabili, oppure Intellivision con 1 cartuccia Sharp Shot (4 giochi) a L. 230.000 trattabili. **VENDO** cartuccia Dracula L. 50.000, Soccer a L. 30.000, Sharp Shot a L. 20.000.
Ferrari Fabrizio - Via Enrico Porro, 5/5A - 16151 Genova Sampierdarena - Tel. 010/416062 (tutti i giorni dalle 18 in poi).

VENDO consolle Atari VCS 2600 2 mesi di vita + cartucce: Seaquest, River Raid, Ms. Pac-Man, Moon Patrol, Dig Dug, Space Invaders, Moon Sweper a L. 600.000.
Franco Semeraro - Via Materdomini Villaggio Azzurro Pal. 205 - 72011 Casale (BR) - Tel. 0831/412461-545 (13-14 21-23).

VENDO videogioco Reel occasionissima, prezzi stracciati; vendo al miglior offerente con 4 giochi (Calcio, Tennis, Pelota, Squash).
Simone Razzauti - Via Poggi Paoli, 10 - Rossignano S. (LI) - Tel. 0586/790066 (pomeriggio).

VENDO Intellivision + Intellivoice + cartucce (Atlantis, Tennis, Calcio, Burger Time, Tron, Shark Shark) L. 350.000.
Enrico Amati - Via A. Doria, 4 - Rimini (FO) - Tel. 0541/26746 (dalle ore 13 alle ore 14 e dalle ore 20 alle ore 22).

VENDO sistema VCS 2600 con 2 joystick e 2 paddle, comprese 4 cartucce: "Combat, Superbreckout, Pele's Soccer e Defender" (istruzioni comprese). Prezzo modico.
Vicari Rosario - Via P.M. 145, Scala "B" - 90147 Palermo - Tel. 091/532111 (ore pasti).

VENDO consolle Atari VCS 2600 + 4 cassette (Pele's Soccer, Combat, Superbreakout e Defender) con alimentatore e 4 comandi (istruzioni comprese). Prezzo modico.
Vicari Rosario - Via P.M. 145 17, Scala "B" - 90147 Palermo - Tel. 091/532111 (ore pasti).

VENDO videogioco Atari 2600 con 11 cassette: Moon Parton, Jungle Hunt, Ms. Pac-Man, Missile Comand, Gran Prix, (Activision) Demon Attack (Imagic) Tennis, Maze Craze, Compat, Circus Atari, Breackout + 2 joystick Atari e un joystick da competizione (Spectravideo) + Paddle. completo di imballi originali e garanzia 2 mesi di vita, mai usato valore commerciale oltre a un milione svendo a L. 510.000 trattabili, per informazioni:
Palladino Lorenzo - Via Giacomo Dina, 52/14 - Torino - Tel. 011/326101.

VENDO-CAMBIO stupendi programmi per TI-99/4A, alcuni originali inglesi o americani.
Rosa Carlo - Via Ugo Foscolo, 8 - 20021 Bollate (MI) - Tel. 02/3503944

VENDO Atari VCS con le seguenti cassette: Dig Dug, Decathlon, Soccer, Outlaw, Combat, Night Drive, Asteroids a L. 350.000. Solo Milano.
Dario Gobbati - Via Bartolini, 25 - Milano - Tel. 02/395759 (dalle ore 19 alle ore 22,30)

CAMBIO Smurf, Looping, Space Panic, Cosmic Avangers, House Trap, Carnival, Turbo con o senza modulo guida con cartucce Imagic, Parker, Activision, Epix Colecocompatibili.
Marinozzi Walter - Via S. Martino, 6 - 56040 Castellina Marittima (PI)

CAMBIO/VENDO cartucce per Atari 2600, cartucce per Colecovision e cassette con giochi per VIC 20 in linguaggio macchina.
Pedrini Riccardo - Via Giovanni Chiassi, 12/C - 25124 Brescia - Tel. 030/304387

VENDO per Colecovision Pitfall, Tank Wars, Mouse Trap. Per Atari Real Sport Tennis. Un Atari / Coleco converter.
Fabrizio Brunelli - Viale Europa 57 - Roma - Tel. 06/5914756

CAMBIO/VENDO software per Commodore 64. Vecchi giochi e novità a prezzi simbolici.
Dino Degli Esposti - Via Nino Bixio, 67 - Falconara M.ma (AN) - Tel. 071/913509 (dopo le 20.00)

VENDO Favoloso! Intellivision + 12 cartucce: Tennis, Space Battle, Soccer, Boxing, Basketball, Star Strike, Poker, Roulette, Triple Action, Astrosmash, Dragonfire, Ice Trek, come nuovo L. 350.000.
Gianluca Silvestro - Via Consalvo, 99 H - Napoli - Tel. 081/631690 (ore serali)

CAMBIO Colecovision più 8 cartucce compreso Turbo con modulo di guida con computer Commodore 64.
Marinozzi Walter - Via S. Martino, 6 - 56040 Castellina Marittima (PI)

VENDO Intellivision in ottimo stato a L. 250.000 più il Poker. Vendo anche: Frog Bog (L. 30.000), Soccer e Sci (L. 35.000 l'uno), Demon Attack (L. 40.000) Burger Time (L. 50.000). Tutto a L. 400.000.
Federico Ciampi - Via Vecchia Fiorentina, 64 - 56023 S. Lorenzo alle Corti (PI) - Tel. 050/770447 (ore pasti e serali)

VENDO consolle Intellivision più cassette: Q*Bet, River Raid, Nova Blast, Truckin, Burger Time, Tron, Football, Space Armada, Poker + Intellivoice con Space Spartans. Il tutto in ottime condizioni a L. 650.000.
Bellomo Valerio - Viale dei Pini, 28 - Napoli - Tel. 081/7418191

VENDO CBS + Mouse Trap a L. 250.000 con imballo e garanzia poi Zaxxon L. 50.000, Smurf L. 40.000, Donkey Kong L. 45.000 + scatola ed istruzioni.
Serino Antonio - Via P. Maffettone, 8 - Napoli - Tel. 081/7387085 (19.30-23.00)

VENDO CBS Colecovision ancora in garanzia con espansion module 2 Turbo Drive, Q*Bert, Donkey Kong Junior, Donkey Kong ed altre. Prezzo da trattare. Solo zona Palermo.
Pellerito Maurizio - Via Portello, 5 - Palermo - Tel. 091/213380 (Campagna) 691229 (ore pasti)

VENDO Atari VCS + Combat, Asteroids, Berzerk, Defender, Basketball, Ms. Pac-Man, Star Riders, ET, Atlantis, Enduro, Riddle of the Slinx, Fire Fighter, Dragon Fire, Cosmic Ark. Valore oltre 1 milione a L. 490.000. Blocco unico + 2 joystick + Paddle + Video Touch Pad × Star Riders tutto ottime condizioni; Torino o Milano o Vercelli consegno domicilio.
Gabasio Franco - Corso Marconi, 1 - Vercelli - Tel. 0161/65927 (ore pasti)

VENDO Atari VCS 2600 con 2 joystick e 2 Paddle + Pitfall II, Ms. Pac-Man, Asteroid, Combat, Circus Atari (valore effettivo di L. 601.000) vendo tutto a L. 490.000. Brisca Alessandro - Salita Superiore Gambonia, 9/2 - Genova - Tel. 802821 (ore pasti)

COMPRO Monitor floppy disk per Commodore 64 purchè funzionante a L. 10.000-40.000 trattabili.
Massimo Cappelletto c/o Micheli Livietta - Via U. Dini, 23 - Padova - Tel. 654310 (ore pranzo)

VENDO Vectrex con 10 cartucce a L. 400.000. Vendo base Coleco con modulo Turbo + 3 cartucce a L. 320.000.
Bruno Bergesio - Via Rubiana, 23 - Collegno (TO) - Tel. 011/4150061 (ore pasti)

VENDO ZX 81 + 32 K + alimentatore 1,2 A + cavi + manuale + libri + piano appoggio con cavi nascosti L. 250.000 trattabili.
Margara Mario - Via Caviglia, 28 - 17024 Finale Ligure (SV) - Tel. 019/691314

VENDO programmi sulla Formula 1 e sui Bombers italiani su cassetta per VIC 20. Per sapere tutto sui piloti G.P., sui capocannonieri di serie A-B-C con 100 gol.
Caramagno Sebastiano - Via Contrada Cipollazzo - 96011 augusta (SR) - Tel. 0931/993369

VENDO per computer VIC 20 cassetta contenente 20 fantastici giochi di animazione con suono, a colori, con istruzioni L. 22.000.
Orzi Gianluca - Via Gobetti, 24 - 27029 Vigevano (PV) - Tel. 0381/77223-86447

VENDO Texas TI 99/4A completo di registratore, manuali, Extended BASIC, TI Invaders, coppia joystick, libri sul TI, cassetta giochi L. 400.000
Ciandella Roberto - Via G. Servis, 5 - 50145 - Firenze - Tel. 055/453216

VENDO/CAMBIO programmi per C 64 e VIC 20 tutti in linguaggio macchina. Telefonare per informazioni dalle 16 alle 18.
Cellamare Domenico - Via Leone tolstoi, 31 - 20100 Milano - Tel. 02/4222307

ATARI 400-600-800 computer acquisto/scambio e vendo programmi originali USA-UK su disco e cassetta.
Servolini Luigi - Via La Spezia, 81 - 00182 Roma - Tel. 06/7581219-384488

VENDO base Intellivision, usato poco, come nuovo, più una cassetta Star strike a L. 205.000 chi volesse acquistare altre cassette può scegliere con Poker, Demon Attak, Tron 1, Tron 2, Basketball, Soccer, Football, Space Armada, Vectron a L. 35.000 l'una. scrivere o telefonare ore serali.
Fois Luca - Via Franceschi, 8 - Pisa - Tel. 050/49082

VENDO per ZX 81 espansione di memoria 16 K RAM Sinclair, perfetta mai usata a L. 95.000.
Trofa Biagio - Via Lungo Casale, 15 - 82018 San Giorgio del Sannio (BN) - Tel. 0824/49508

ATTENZIONE

Dal prossimo numero gli annunci riguardanti il software saranno attentamente filtrati. Questo per arginare il commercio illegale di software copiato che involontariamente la nostra rubrica ha finora contribuito a promuovere.

VENDO TI 99/4A completo di accessori + manuale + 2 testi + cassetta "Basic per principianti" + listati. Tutto in garanzia L. 270.000 trattabili + registratore accessoriato con contagiri L. 250.000. Telefonare per informazioni.
Gamba Federico - Via C. di Malta, 12 - 26100 Cremona - Tel. 0372/935873

VENDO per Commodore 64 pacchetto programmi ing. edilizia (telai, travi, ecc.) a L. 100.000 su disco o cassetta + manuale. Scrivere o telefonare.
Zanon Paolo - Via F.lli Bandiera, 112/A - 30175 Marghera (VE) - Tel. 927327

COMPRO per Commodore 64 giochi, programmi gestionali e didattici in cassetta nonchè pubblicazioni in lingua italiana.
Cambareri Sandro - C.so Umberto I, 101/A - 88068 Soverato (CZ)

VENDO riviste in blocco o separatamente MC microcomputer dal N. 1 al N. 25. MeP Computer dal N. 1. Bit annata 1983. Inoltre libri vari in inglese e numeri recenti delle riviste americane Byte - E: Minimicrocomputer - prezzi da concordare.
Capitini Leonardo - Corso Magenta, 65 - Milano - Tel. 02/806898 (ore serali)

VENDO Apple II in ottime condizioni L. 1.450.000 eventualmente anche dischi, monitor, scheda CP/M e programmi seri di ogni tipo, anche separatamente.
Franco Vandelli - Via G.B. Morgagni, 32 - 20129 Milano - Tel. 02/209231

CERCO interfaccia VCX-1001 per usare un comune registratore a cassette sul VIC a non più di L. 15.000.
Longo Giovanni - Via dei Torriani, 13 - 00164 Roma - Tel. 06/6214044 (ore serali)

VENDO Videogame Computer Philips G 7000 (ottimo stato); la base a lire 150.000 e cassette (n. 1) Corsa Macchine, (n. 22) Mostro Spaziale, (n. 4) Guerra Aeronavale, (n. 9) programmazione computer, (n. 33) Saltimbanco, (n. 36) Calcio e Hockey, (n. 38) Pack Man, (n. 39) Guerra Intergalattica. A L. 30.000 l'una. Vendo anche cassette separate.
Sant Roberto - Via Diaz, 18 - 33010 Treppo Grande (UD) - Tel. 0432/960604 (dalle ore 15.00 alle ore 19.00)

VENDO causa doppio regalo, ZX 81 mai usato + 32k Memotech + manuali originali + alimentatore 1,2 A + ZX Printer (mai usata) + learning Lab + VU-file, VU-calc. Bioritmi Fungaloids (inedita in Italia) a solo L. 400.000! Per informazioni contattare:
Luigi Tolomelli - Via Martini, 15 - 51016 Montecatini Terme (PT) - Tel. 0572/73175

VENDO ZX 81 + ZX Printer comprati il 21.2.1984 a L. 250.000. Inoltre vendo TI 99/4A con registratore Sanyo di minime dimensioni + moduli SSS video chess. The Invaders. Personal record Keeping. Othello video games 1 e vari programmi registrati su cassetta + coppia joystick completo di cavetti vari, tutto a L. 450.000.
Massimo - Tel. 081/7267438 (ore serali)

COMPRO

VENDO

MI CHIAMO: ....

ABITO A: .... **IN** ....

IL MIO TELEFONO È: .... **ORARI:** ....

Novità edizioni JCE

SINCLAIR ZX SPECTRUM: Assembler e linguaggio macchina per principianti
di WILLIAM TANG
Anche se non avete alcuna esperienza nell'uso di linguaggi di tipo Assembler, questo libro vi metterà in grado di apprezzare al meglio le potenzialità del linguaggio macchina del vostro ZX SPECTRUM. Ogni capitolo contiene esempi esplicativi delle istruzioni in linguaggio macchina ed esercizi che potrete risolvere con semplici programmi. Pag. 260.
Al libro è allegata una cassetta contenente due programmi BASIC e il codice oggetto completo del divertentissimo programma FREEWAY FROG.
Cod. 9000 L. 25.000 (prezzo comprensivo di cassetta)

IL LIBRO DEL MICRODRIVE SPECTRUM
di IAN LOGAN
L'autore, un'autorità nel campo dei computers Sinclair, offre una spiegazione accurata di questo sistema di memorizzazione ad alta velocità, come funziona il suo potenziale per il BASIC e Linguaggio Macchina, le possibili applicazioni nel campo educazionale e nel lavoro. Il libro comprende anche programmi dimostrativi ed una trattazione completa sull'interface I. Pag. 146.
Cod. 9001 L. 16.000

PROGRAMMARE IMMEDIATAMENTE LO SPECTRUM
di TIM HARTNELL
Questo libro con cassetta rappresenta l'unico modo per imparare a programmare lo spectrum in soli 60 minuti. Il metodo di apprendimento si basa sull'ascolto della cassetta.
Il libro inoltre riporta i listati di 30 programmi di Giochi, Unità Grafica, alcuni dei quali sono memorizzati sulla cassetta, dopo il parlato. Pag. 130.
SOMMARIO: Parte didattica da seguire con la cassetta - Funzioni LEN - VAL - INKEY - Programmi giochi - Programmi di utilità - Dimostrazioni grafiche.
Cod. 9002 L. 25.000 (prezzo comprensivo di cassetta)

CREATE GIOCHI ARCADE COL VOSTRO SPECTRUM
di DANIEL HAYWOOD
Il volume descrive dettagliatamente tutte le tecniche di stesura di giochi ARCADE, partendo dalla lettura della tastiera e toccando la definizione grafica, l'impiego del suono e l'uso degli operatori logici, per migliorare la qualità dei programmi. Altri argomenti esaminati in dettaglio sono l'animazione degli oggetti, lo scrolling dello schermo e l'impiego dei comandi PEEK e POKE per il loro uso più corretto. Il tutto è accompagnato da 18 programmi in cui la maggior parte dei quali sono stati registrati sulla cassetta allegata al volume. Pag. 118.
Cod. 9003 L. 25.000 (prezzo comprensivo di cassetta)

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Descrizione	Cod.	Q.tà	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
SINCLAIR ZX SPECTRUM: Assembler e linguaggio macchina per principianti	9000		L. 25.000	
IL LIBRO DEL MICRODRIVE SPECTRUM	9001		L. 16.000	
PROGRAMMARE IMMEDIATAMENTE LO SPECTRUM	9002		L. 25.000	
CREATE GIOCHI ARCADE COL VOSTRO SPECTRUM	9003		L. 25.000	

Desidero ricevere i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE. - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
PARTITA IVA

PAGAMENTO:
- ☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
- ☐ Contro assegno, al postino l'importo totale.

AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

Qualcuno diceva che l'importante è partecipare; noi aggiungiamo che per partecipare è importante avere una consolle o un computer o per lo meno avere qualche amico che li ha e ve li faccia usare; poi è importante (anzi... è il minimo indispensabile) fare un punteggio dignitoso, fotografarlo e scriverlo sulla scheda "Gioco anch'io".
È importante anche compilare la schedina "Il mio parere" e suggerire in tal modo, alla gentile redazione di Electronic Games, i giochi preferiti.
È determinante invece avere una forbice: cercatela in cucina in qualche cassetto, ma non arrabbiatevi se non la trovate subito, al massimo ve la fate prestare dal vicino.
Se siete arrivati a questo punto il più è fatto!
Ritagliate i tagliandi, metteteli in una busta (speriamo ce l'abbiate), leccate la striscia gommata, chiudete, affrancate e infine spedite il tutto a noi. L'indirizzo è:
EDIZIONI J.C.E. ELECTRONIC GAMES
Via dei Lavoratori 124 - 20092 CINISELLO BALSAMO MI
Tutto OK? Speriamo in bene.

GIOCO ANCH'IO	
Nome	
Cognome	
Indirizzo	
Città	
Gioco	
Marca	
Sistema o base	
Punteggio	
Data	Firma

GIOCO ANCH'IO ... per partecipare alla Supergara di E.G.

IL MIO PARERE		
	MARCA	TITOLO DEL GIOCO
CONSOLLE		
COMPUTER		
Nome		Cognome
Indirizzo		

IL MIO PARERE ... per contribuire alla compilazione della graduatoria di gradimento.

FIRST, THE GOOD NEWS.

WINNER ARCADE AWARDS 1984 ELECTRONIC GAMES MAGAZINE

First Star Has 4 New Games.

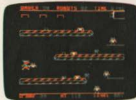
Fernando Herrera, the designer of ASTRO CHASE (1984 Science Fiction / Fantasy Computer Game of the Year*) and our design team again define "State of the Art."

Superior graphics, real-time animations™, multiple screens, intermissions, arcade-quality sound, innovative gaming, challenge and excitement—we deliver it all!

THE BAD NEWS? You can't play them all at once.

BOING!™
Designed by Alex Leavens & Shirley A. Russell
Atari VCS 2600

BRISTLES™
Starring Peter the Painter
Designed by Fernando Herrera
Atari Home Computers
Commodore by Paul Kanevsky

FLIP and FLOP™
Designed by Jim Nangano
Atari Home Computers
Commodore by Adam Bellin

PANIC BUTTON™
TRS-80 Color Computer by Paul Kanevsky
Commodore Computers

*Electronic Games Magazine 1984 Game Of The Year Award

"When being first counts...we're number one!"

sinclair
è il
computer professionale

serve
anche a te
per approfondire
la conoscenza scientifica
rimanendoti amico anche
nelle ore di svago!!

Se vuoi sapere tutto sui
COMPUTER SINCLAIR,
manda il tuo nome e indirizzo,
aggiungendo **L. 1.000,** a:
REBIT (A DIVISION OF GBC)
Casella Postale 10488
20100 - **MILANO**

Attenzione alla "SUPERGARANZIA" !!!